MagazinNES

Vol. 2 No. 4
Oct-Dic 2008

Revista NO oficial de... Nintendo®

magazinnes.blogspot.com

Acaba con:
SHATTERHAND

Temas de Interés presenta:
"Las Presentaciones"

BAJO LA LUPA
Little Samson
Rad Racer
Robocop
Y otros más...

TOP 10:
Los difíciles niveles de "Battletoads"

Ū·fouR·ia THE SAGA

Una Edulcolorante aventura



PROHIBIDA SU VENTA



¡¡TRUCOS, RAREZAS, PERIFÉRICOS,
Y MUCHA INFORMACIÓN INÉDITA!!

CAPCOM

Disney's

DuckTales

Who
Let the Ducks
Out?!!!!!

Who ?!!!

Who ?!!!

Para tu
Nintendo Entertainment System

¡¡¡Por la luz que
rebota en mi brillante dinero!!!
¡¡¡Por fin seremos partícipes
de las pato-aventuras!!
¡¡Una oportunidad en
millones!!

Official
Nintendo®
Seal of Quality
TM

De los creadores de Megaman llega una aventura
en side scroll, con toda la magia de Disney, y el talento de Capcom.

In·dice

Página





TEMAS DE INTERÉS

LAS PRESENTACIONES

Entre el **Power** y el **Start** hay todo un mundo de ingenio vertido en la presentación de un juego: producto presente, producto en la mente.

Pag 52

Acaba con...

□□□ **SHATTERHAND** □□□

Jaleco y **Natsume**, *almas mater* del juego tecno-futurista **Shatterhand**, nos legaron un gran título de plataformas y aventuras, así que lo celebramos con un extenso manoseo, que lo desnuda hasta su médula cyborg.

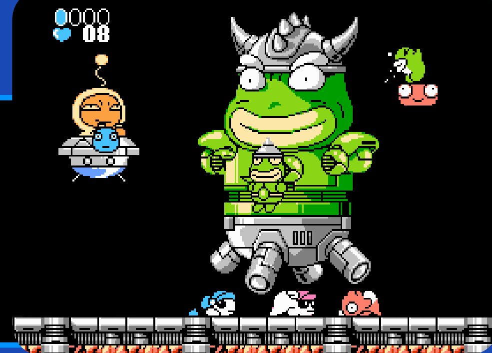


Pag 20

Pag 4

En Por.tada

El suceso **UfourIA** acapara los reflectores de este número, con su cuarteto de arrastrados prestos a pasársela de peluche en un mundo prestado. Pillos.



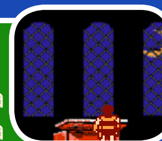
Recomendaciones MAME



Hoy nos toca mirar al Super Policía de Detroit, y a ese shooter de la nave "X". **Robocop** y **Phoenix** están aquí para enfrentar a los enemigos número 1 de toda máquina: los escalones.

Pag 66

Humor MagazinNES

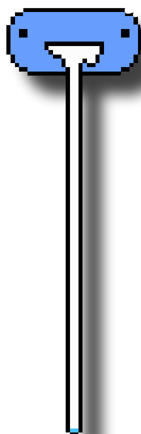


Halloween pasó sin pena ni gloria, pero para no dejarlo en el closset hemos sacado una tira cómica de Castlevania: "Rock is Death".

Por cierto, Sonic aparece de colado.

Pag 72

EDI·TORIAL



El festín del videojuego Retro continúa en este cabalístico número 10 de *MagazinNES* (número 8 de la edición normal + 2 especiales).

De fondo (y de portada) nos acompaña la dulzona aventura de UfourIA, que nos recuerda a todas luces que lo fantástico no tiene por qué ser corriente, ni enrevesado hasta lo increíble.

Y para los puristas que se escandalizaban por nada, nos llega a su rezongo un *puzzle* rockero muy de la plaga "Hero": "*D-Pad Hero*", un homebrew calientito que ya puedes jugar, con los detalles en la sección de "El Laboratorio".

Como hay ganas de complicar la vida, he incluido un exhaustivo "Acaba con" del juego Shatterhand, conjurado entre mapas, curiosidades, tips, y mucho e intenso juego, para que lo experimentes hasta su último rincón y consecuencias.

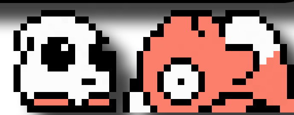
Cual plastilina, moldeamos nuestras opiniones, columnas, y otros puntos de vista que los hay diseminados por el resto del contenido, en espera de que esa especie de pluralismo se encuentre exento de reclamos y rechiflas, pues son, al final del día, simples ángulos de percepción. Y para que todo esto no suene ni a spoiler, ni a introducción (ni a mero anonimato que de anónimo no tiene nada), sino más bien a un intermedio de la misma nota editorial, me repito a favor de los títulos en 2D, que entre otras cosas ejercen la simpleza de ser tocados y ya estar siendo disfrutados, bases en las que los juegos de NES y SNES se sostienen con todas sus vigas: mira el Área 404.

Al final he incluido humor a medio terminar, y es que eso de no tomarse la vida tan en serio es parte de la filosofía de la casa (aunque tampoco significa que uno tenga que ser gracioso todo el tiempo, y he ahí el dilema).

Bueno, como tortura psicológica ya fue suficiente, así que dejemos atrás la nota editorial para dar paso al meta éxtasis del sistema de los 8 bits, junto a su hermano de 16.

¡Y Que viva el recuerdo!.

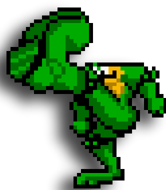
Tygrus



MagazinNES

TIENE PARA TI

Area 404



Juegos que no salieron de Japón, pero que en pleno siglo XXI ya son pateados cual basura a nuestros continentes. Tarde, pero seguro (si es que antes no se ha lucrado con ellos, en alguna de esas descargas legales).

1492

Saltamos por la borda para descubrir lo que hay en las profundidades de un mar llamado **NES** (y **SNES**).

¡Vaya cosas que llegan a descubrirse!.



Recuerdos Bizarros





Si el sistema **NES** pierde la compostura ante inquilinos adefesios, **MagazinNES** no tiene de otra que hacer eco con los pormenores, a propósito de. Todo se puede esperar.

MagazinNES Especiales



Cada año nos ponemos al corriente con un número muy especial. Llevamos **Halloween** y **Artes Marciales** (¿ya los descargaste?), y estamos tan orates que podría seguir una trama de héroes en tanga.

SANA DIVERSIÓN EN TU NES ¡¡Y MUCHO MÁS!!

Revista NO oficial de **Nintendo®**

magazinnes.blogspot.com

EN PORTADA





Ū·fouR·ia THE SAGA

Quien haya perdido la cabeza seguro la encontrará en "**Ufouria: La Saga**", juego de **NES** que pasase de largo para el mercado Americano, aunque a decir verdad (y a modo de aclaración) esta es la única aventura de los personajes "*Hebereke*" (así conocidos en Japón) en alunizar al sistema **NES**, fuera de ella, algunos quizás vieron a dichos personajes en un puzzle para **SNES** de nombre "*Hebereke´s Popoitto*". Pero esa es otra euforia.





Ufouria debe su nombre a que está basado en 4 simpáticas, amigables, y algodonadas razas de animalitos: **Bop-Loui**, una especie de roedor sueco ¡capaz de desprenderse de su cabeza mediante un resorte! (pero que se nos ahoga en el agua); **Freeon-Leon**, algo como un dragón con aliento congelante; **Shades**, un fantasma-nubecita intolerante a la luz pero con mucha actitud y talento; y **Gil**, una criatura del pantano ternura, con una antena, y capaz de escupir huevos explosivos. Así pues, el juego no hace de su propuesta un misterio: es un título de colores, figuras, y decorados infantiles, *sui generis* sin embargo, tanto por las enriquecidas animaciones, como por el cuidado y esmero procurado en su control, reto, escenarios, música, y drama, todos del tinte "*cabeza dura*" (HH) de **Suna Electronics**, pero en talentosísima versión **Sunsoft**.





Te "puchurro" y te inflo, y tan amigos como siempre, ok?

Su mensaje de amistad viene soportado por la inocente personalidad de este cuarteto: todo inicia un día en que **Bop-Loui** se despierta en un extraño mundo, y se dirige a la búsqueda de sus amigos (quienes han perdido la memoria). Luego de las pataditas psicológicas el grupo se va uniendo, para juntos ir a la búsqueda de 3 llaves que les permitirán resolver parte del misterio de ese mundo, y así poder regresar a su planeta natal: **Ufouria**.

Mientras consiguen su meta, estos amigos deben explorar un vasto y fabuloso mundo de scroll libre, con minas, cavernas de hielo, nubes, ramas, cataratas, acueductos, y algunos más, todos ellos viciados con super trampolines, carritos, bloques que escurren baba chiclosa, caritas de plastilina, sonrientes ladrillos de juguete "popoi", patos, ratones, y las más de las menos veces labios lame-todo. Y también hay subjefes, en estilo *Super Deformed*, no muy difíciles, en razón directa a que no se despojan de su carisma caricaturesco, pues hasta la lagrimita, y una que otra babita derraman cuando son golpeados.

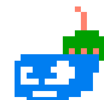


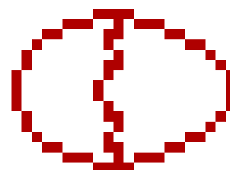
La sátira, la simpleza, el humor: agentes que favorecen el consumo, soy pieza fuerte de **Ufouria**, pero por suerte o desgracia, su ofrecimiento tira más al hecho de conseguir un producto de calidad, con la "pura buena onda" ofrecida a nosotros en estado natural.

Uno está acostumbrado al *toon* occidental, ese que pese a la ternura que desprende es capaz de sorrajar una guitarra en algún otro compañerito, **Ufouria**, por otro lado, muestra esa simpleza caricaturesca con la actitud socialista del trabajo en equipo, la amistad, y el bien común, todo ello de la mano de la diversión: valores que no podían faltar ni en esta portada de aniversario.

TYGRUS

Para ENTRAR en este isla,
hay que SALIR del huevo...





HUDSON'S ADVENTURE ISLAND™

...Y mientras no SALGAS, no podrás VERLA



Para tu Nintendo Entertainment System

RECUERDOS BIZARROS

Lunar Pool



En los videojuegos no hay límites de existencia, y como consecuencia de la misma existencia (en planetas y estrellas vecinos al nuestro) hay actividades misceláneas parecidas a las que tenemos en la Tierra: poco menos, poco más bizarras. Tal es el caso de **Lunar Pool**, un juego de billar con un poquitín de cambios a las reglas y estructura del mismo... ¿deporte?.

El objetivo del juego es golpear cualquiera de las bolas numeradas para intentar meter (en la buchaca) cuantas se dejen, excepto la que estamos usando para tirar (la gris/negra que no tiene número). Es así de sencillo, pero con las opciones y elementos del juego tendremos oportunidad de exagerar el asunto, así como manipular su grado de diversión.

Para empezar podemos ajustar la fricción de la bola, la cual va de 1 hasta 255 (el juego da una fricción por default de 32, que es como la jugaríamos en la Tierra): en 255 la bola se hace muy pesada, al punto que aunque la golpees con todas tus fuerzas casi no se moverá; por el contrario, en 1 será casi imposible pararla, si no fuera por la buchaca desintegradora de bolas. En ninguno de esos dos extremos tiene sentido jugar, así que lo mejor es solo ajustar un poco esta variable, o de plano dejarla así.

El paño no está roto: la buchaca va al centro

En seguida tenemos que es un juego hasta para 2 jugadores, pero sin ninguna clase de *handicap* entre ellos, donde habrá igualdad de circunstancias para limpiar mesas, y así hasta cansarse, pues el juego no tiene final, aunque permite desde un inicio elegir cualquiera de sus 60 mesas (niveles), donde lo que debería preocuparnos para gozarlo (física, comportamiento de la bola, trayectorias, y efecto domino) alcanza a cumplir, pero nada más.

Lo más innovador (y atractivo) del juego son sus mesas, enmarcadas por deprimente suelo lunar (con todo y cráteres). Y aunque algunas de ellas se parecen suele haber diferencias, como obstáculos, o la reubicación de las bolas. Estas mesas pueden tener 1, 4, 6 buchacas, así que antes de hacer tiros te conviene planear una estrategia, a fin de no dejar bolas encerradas en espacios de difícil acceso, pues gastarías intentos para entrar y sacarlas.



En esta luna seguramente está de moda la escritura cuneiforme

El juego tiene un reto medio, ya que cuentas con 3 bolas (vidas, vamos a decir), y perderás una cuando caiga en una buchaca. También tienes 3 intentos para meter alguna de 6 o 7 bolas (las que están numeradas), si fallas perderás otra de tus vidas, pero si aciertas, se volverá a llenar tu contador de oportunidades. El CPU (por cierto) juega muy raro: a veces no le importan las paredes y quiere atravesarlas si con eso consigue puntos, otras veces se hace inteligentón, y eso agrada.

Puedes elegir cualquier bola para intentar meterla, pero la puntuación se basa en el número de la bola que metes multiplicado por diez, por ejemplo, si metes la 5 te dan 50 puntos. Por otro lado, si haces una carambola metiendo más de una bola, entonces te multiplican el valor de la segunda y las consecutivas, por ejemplo, si metes la 3 y la 5, entonces te darán 30 puntos por la primera y 100 por la segunda. Hay una tercera regla: si metes dos bolas consecutivas (una por tiro) la segunda tendrá 10 puntos adicionales a su valor (no es gran cosa, pero verás que puede marcar la diferencia en las retas).

Pasando al apartado musical, **Lunar Pool** ofrece una especie de "seguidilla" sin mucha estética, con interrupción de flautines orientales entre rounds: nada resaltable, pero mejor que el monótono silencio.

Uno de los efectos más raros de este juego es cuando una bola ya casi no tiene fuerza, pero si toca a otra le transmitirá más fuerza de la que traía, y si hay una tercera el efecto seguirá, pudiendo hacer extrañas e ilógicas cadenas de golpes con resultado multiplicador.

Aunque no lo creas, este era de esos juegos que se jugaba con un cuaderno y lápiz a la mano, para así ir haciendo cuentas de quién sumaba más puntos, y de ese modo armar una reta: un método poco común para un sistema de juego semi defectuoso, pero divertido si sabes hallarle el modo.



Recomendado a dobles.

Tygrus

3-D ¡ACCIÓN!

TIME 044 209 MPH SCORE 12000

Rad Racer™

¡La Carrera a todo lo que da!



- 8 bellos y peligrosos circuitos en relieve
- Elige entre dos potentes máquinas
- ¡Innovador modo gráfico para una vista en 3D!
- Sistema interactivo de música (controlado a tu gusto mientras quemas asfalto)
- Solo para tu Nintendo Entertainment System

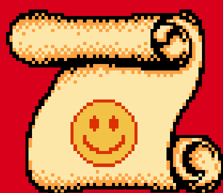
TRUQUEANDO CON EL CONTROL

-Iron Sword- Wizards & Warriors II

Recupera dos vidas



Al password que introduzcas cámbiale la quinta letra por una “N”, y obtendrás dos vidas más



Más passwords

PJTRTGHTGLNM	Inicias con armadura completa
RLTRLZPBMMZK	Inicias con el hacha y el casco
MQTRLZPBRDZZ	Inicias con la Ironsword
BDTRBTTNNGNT	Nivel Final
RGJRNGMMN-MQR	Nivel Tierra
TXXMNZGRR-BKW	Pelea contra los 4 elementos
QXZMQZLRRGGZ	Montaña Hielo-Fuego
XHJRHTWGRQZT	Nivel Agua
NRTRZBDTRQDL	Nivel Fuego
JJTRJZRZQMWN	Nivel Árbol

Punisher

Los siguientes trucos se hacen en esta pantalla:



999 en rifle de asalto



↑ A A A ← ← ↓ en el control 2

999 en ametralladora



→ A B B B A ← A en el control 2

25 disparos de Bazooka



A B B ↑ ↑ ← ↓ A en el control 2

Saltar Nivel



↓ B A B ↑ ↓ ↓ → en el control 2, luego presiona SELECT en el control 1 cuando estés jugando para así terminar el nivel

Rad Racer

Stage Select y otros *



Para seleccionar **stage** haz lo siguiente: inicia un juego y selecciona auto, ahora oprime el botón B por cada pista que desees adelantar, luego oprime ↗ + START



Para ver el final inicia un juego y elige auto, luego oprime B 60 veces, y al final ↗ + START



Cuando hayas perdido y esté la pantalla de presentación oprime A + START para continuar.

* Trucos publicados en el No. 1 de **MagazinNES**

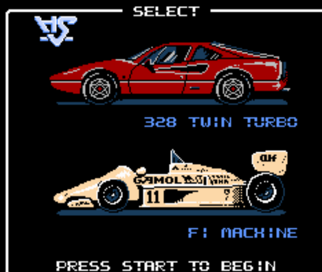
Rad Racer™

Bajo la lupa



Por: Tygrus

La costumbre de "enjaular" carros en Ciudades con altos índices delictivos quizás no se deba al hecho, propiamente dicho, de que estos corran el riesgo de ser robados... puede deberse al temor de que jovenes díscolos se den su escapada por la noche a una de esas carreritas ilegales por segundos pisos y vialidades recién hechas. Cosas de la modernidad, aunque tratándose de un título de carreras "legales" para **NES**, **Rad Racer** fue el gallo con el que **Nintendo** quiso arrebatar algo de las ganancias a su rival (de entonces) **SEGA**, obtenidas de su sorprendente racer **Out Run**.



Elijas el deportivo, o el de carreras, será lo mismo. Pero dirá mucho de tu personalidad

Y no se crea que **Nintendo** iba a dejar en manos inexpertas un trabajo de esta trascendencia: **Hironobu Sakaguchi**, creador de ***Final Fantasy***, junto a su media naranja **Nobuo Uematsu** (creador de la música de ***Final Fantasy*** y ***Chrono Trigger***), unieron sus fuerzas para junto a **Miyamoto** San hacer uno de los racers más emocionantes de las consolas de esa generación.

Es mi impresión (y solo eso) que la presumiblemente copia al algoritmo de escala de **Atari**, permitió a **Nintendo** hacer un trabajo simple con **Rad Racer** (quizás el más simple dentro del mundo perfeccionista y cada vez más complejo de ese entonces), al clonar un juego como ***Night Driver*** (1976) para hacer uno de carreritas en perspectiva de primera persona, aunque cambiando la eterna noche por un horizonte abierto en el cual contemplar los cálidos cielos de una costa, los edificios de Los Ángeles, las formaciones rocosas del Gran Cañón, o las ruinas de Atenas, entre otros; aspectos que impresionan por su grado de calidez y escala. Y si pensabas que el sistema **NES** solo hacía carreteras "planas", aquí tenemos un relieve bien logrado que permite ver un poco más allá de media pantalla (cuando hay vados), o (por el contrario) dejarte ver apenas lo suficiente al pasar por montículos, donde solo tus reflejos pueden salir al quite.

A diferencia de otros títulos (donde hay que dar varias vueltas sobre un circuito), en **Rad Racer** hay que hacer un solo trayecto a campo traviesa, dividido por varios *check points* a los que debes llegar en un tiempo estipulado (o de lo contrario perderás la carrera), y será común que muchas veces llegues a ellos solo con el impulso del último acelerón que hayas dado, lo que dará nueva vida a tu automóvil, y emoción sin par. Si no te has dado cuenta eso incrementa su nivel de diversión y adicción, pues aunque tengas que repetir la carrera, las series de curvas, pendientes, rectas, y demás, serán únicas por recorrido.

NO HAY QUE LLEGAR PRIMERO, HAY QUE SABER LLEGAR

Para los más porfiados y exigentes videojugadores, el juego cuenta con una mascarilla en 3D que se activa al presionar el botón SELECT (desde luego, había que usar las gafas incluidas para, supuestamente, disfrutar tal efecto), menospreciable por su resultado, mas no por su inventiva; eso junto al hecho (también innovador) de que puedes cambiar la tonada del juego a tu gusto, al oprimir abajo en tu control para así seleccionar alguna de las 3 diáfanas melodías con que viene el bólido.



Primera carretera del mundo que, sin señalamientos, sería más segura

Siendo que la idea es simple, solo basta con acelerar y frenar, olvídate de embragar, nitros, pits, especiales, y esas cosas:



Cuando la noche cae, el peligro crece. ¡No te duermas, y atento al volante!

la máquina y carrocería de este racer lo aguantan todo: derrapes, volcaduras a 255 km/h, rocas, y toda clase de obstáculos, contando además con neumáticos imponchables... ¿qué más se puede pedir?... el tiempo es, por correspondencia a estas virtudes, el enemigo a vencer.

El juego viene con 8 circuitos, y como se supondrá: a mayor avance hay menor tiempo para llegar a los check points, series de curvas más complicadas, y adversarios que si bien comenzaron tranquilos, después de un rato hacen contubernio para jalonearte a los acotamientos, y así hacerte volar por los aires; pero hay de tí también si el exceso de velocidad (y su condenada inercia) te impide regresar a la carretera luego de tomar una curva peligrosa, pues alguno de esos mismos obstáculos te hará dar cabriolas. Eso no es todo, a partir de la tercera carrera los rivales tienen la posibilidad de hacernos perder el control (y volcar) si nos chocan a una velocidad considerable.

Como epítome, este Racer se vale del engaño visual para (aunque no lo parezca) hacernos creer que movemos el cochecito, cuando en realidad estamos ajustando la carretera para que el coche responda a tal (como en los juegos de carritos de los relojes de pulsera), con efectos de escala sorprendentes al primer vistazo; y si esto se concreta con un control digno (sin estorbos de "check engine"), pues el arroz ya se coció: tendrás uno de los primeros juegos en ser utilizado para un torneo mundial (en el ahora famoso ***Nintendo World Championship***), y uno de los títulos más emocionantes que el sistema haya podido procrear.

Little Samson

Bajo la lupa

Por: Tygrus



En los medievos adscritos al videojuego, los Reinos son por lo común y regla corriente sitios de paz y (eso sí) ejemplo de frugalidad, con uno que otro quehacer monástico, y con un Rey que sumerge su abundante barba en tarros de espumosa cerveza; pero también (para mantener el *statu quo)* se requiere de hordas invasoras, brujos, cosas místicas y, en concreto, una fricción entre las fuerzas del bien y el mal. Y aquí no es la excepción.



Para gato viejo, ratón tierno

En el Reino imperial de Forgy están sucediendo cosas extrañas: una serie de rayos han liberado de su prisión supernatural al príncipe de las tinieblas: Ta-Keed, quien busca venganza por los siglos de aprisionamiento que ha pasado. Los súbditos del Rey trataron de hacerle frente pero, sin dar mucha batalla, fueron hechos polvo. El Rey, embebido en reflexiones, ha oído hablar de la *Leyenda de las Campanas Majestuosas*, portadas por 4 dispares *escort*, y ni tardo ni perezoso envía 4 palomas mensajeras en señal de auxilio hacia los poseedores de tales tesoros, dando así inicio a la Aventura de hoy.

Esta es la historia de los 4 chiflados, o **Little Samson** (aka el pequeño Sansón), atendida en imás de 20 escenarios!: el periplo más largo que haya visto en un juego de aventuras para **NES** (aunque **Frankenstein** le quede cerca), para lo cual cuenta con un password.

Los 4 personajes de este juego ya alzan la mano para iniciar la aventura, pero ¿qué tal si antes de eso los conocemos?:

Little Samson: él posee la campana blanca: nobleza, valor, etc. Él es explorador, así que su talento está en poder trepar por paredes y techos, así como lanzar avellanas.

Kikira, el Lord Dragon: él (o ella) posee la campana azul. Antes era chica, pero le cambiaron el sexo por su arrogancia y egoísmo, y de pilón se le hizo dragón (vaya mensaje para un niño). Su talento es el poder volar por cortos periodos de tiempo, así como lanzar humo caliente por la boca.

Gamm, el Lord de Roca: él posee la campana roja. Antes era un ladrón, pero robó una pócima a un mago y el muy bruto la bebió, con lo que su piel se hizo de piedra. Se arrepiente de su vida pasada, pero sabe que ningún perdón se le dará sin la debida sanción administrativa: enfrentar a las huestes de Ta-Keed. Sus habilidades son poder caminar por los picos sin lastimarse (aunque es lento), y atacar a distancia con sus brazos retráctiles.

K.O., la Bestia encantada: él posee la campana verde. Antes era un mago, pero se bebió una poción que lo convirtió en ágil ratón, para así escapar de un ladrón... esperen, no me digan que es el mismo ladrón que bebió la pócima que lo hizo en piedra... ¡si serán! ¡si serán! de veras. Sus habilidades son el poder trepar por paredes y techos, así como meterse por pequeños espacios, además de poder dejar bombas flatulentas capaces de dañar a los enemigos.

Sea por redención, espíritu aventurero, o mero cumplimiento del deber, cada uno de ellos te será útil dependiendo el terreno (y tu elección), que por su variedad de obstáculos invita al rejuego. El hechicero malvado se te aparecerá como jefe en muchos escenarios, en cada uno de los cuales adoptará una forma distinta para impedirte el paso, y por lo común, el dragón o el ratón serán los más jugados.



<< Anillos de roca, la mole quiero ser >>

El juego muestra un arduo trabajo de programación al presentarnos muchos escenarios con detalles varios (como el resplandor del escenario del hielo), el número de personajes manejables, algunos items, y sobre todo un control respetable, aunque se pierde el contexto al mostrarnos pilares de bien conseguidas calaveras, diluidas entre paisajes coloridos y personajes caricaturescos... algo contrastante y de llamar la atención.



Nada de ridículums: queremos experiencia comprobable.

Este juego data de 1992, postrimería recordada por calidad más que por cantidad, y si el gallo Cornelio sumaba 1 vitamina más a sus Corn Flakes, no veo porque las compañías no le apostaran al sistema **NES** con propuestas igualmente vitaminadas como esta, pese a que si lo evaluamos a fondo detectamos que tiene un distorsionamiento en los valores de los personajes, quitándole la pluralidad que parecía tener de inicio (el ratón es el más útil para muchos, y con él se pasan casi todo el juego). Con el sometimiento a esta regla, y el sesgo en su ofrecimiento (entre infantil, pero con detalles anímicos que le restan potencia, como las calaveras), el juego pende al abismo de la mediocridad, pero hasta hechos testarudos como esos son salvables gracias a su simpatía ganada a pulso, y al pundonor con que la comunidad lo defiende. El arbitrio no es fácil, pero si el propósito directo o indirecto fue alargar la vida de la consola **NES**, puedo decir que **Little Samson** es un acierto, sea o no chocolate amargo.

THE FUTURE
OF LAW ENFORCEMENT

ROBOCOP™

Bajo la Lupa

Por: Tygrus



¿A quién le dan pan que llore?... al menos a la generación X le resultaba satisfactorio gozar con estas maquilaciones y temas futuristas en esa gloriosa década de los ochenta, cargada de utopías extraterrestres, drama ultradeprimente (con el octavo relanzamiento de Remy), y mucha tecnología al servicio de la comunidad *Cyberpunk*. Y la luz también se hizo para **NES**.



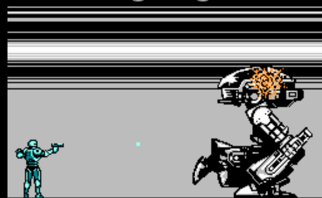
Directriz 4: pulso de maraquero.
¡No dispares Robo!

Película exitosa, traslado a videojuego seguro: silogismo del negocio fílmico que proveyera a **OCEAN** con los derechos para ejecutar tal tarea, y así, **Robocop** se pudo colar a la caja gris.

Este juego de aventuras parece una copia informe de su antecesor Arcade: una aventura de side scroll con mucho pillastre viniendo a la carrera, la bonita tonada sonando hasta que es catarrosa, y el fallo común de las buenas intenciones, donde por no innovar lo suficiente (y quererse valer de todos los recursos visuales de la cinta) el intento queda degradado hasta lo desastroso, pero no por ello es necesariamente malo o inútil, y seguro más de un veinteañero estará de acuerdo en eso. Veamos la semblanza.

El **Robocop** de **NES** (que si le miramos las piernas le da más el aire a Terminator) es lento en su andar (hasta C3PO parece un relámpago a su lado), y pues uno piensa que es porque siendo máquina es pesado, pero aún con todo ese recubrimiento de vanadio los enemigos del juego (perros, gangsters, y otros sujetos *humanos)* lo dañan apenas tocándolo, de donde inferimos (sin mucho esfuerzo pero sí mucho recelo) que vamos harto desprotegidos: "reto de antes", ¿cierto?.

El juego viene decorado con escenas intro e intermedias que relatan parte de los sucesos de la cinta, al menos eso permite llevar una mejor secuencia entre escenario y escenario, aún y cuando estos no den la idea de una siderurgia (clave en la cinta), y el entorno de la torre de OCP esté hecho al aventón, o dicho de otro modo, un decorado total basado en colores simples y algo chillones, sin más ni más. La música es llevadera, recreando la tonada de la cinta, y cambiando de vez en cuando sin algo digno de mención.

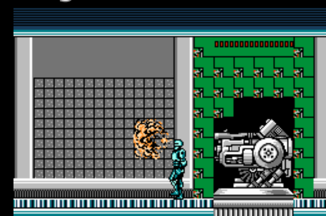




En OCP todo por servir se acaba.
Y acaba por no servir

El juego trata de separarse de otros juegos de plataformas afines, con la inclusión de caminos alternos (iba a decir secretos, pero no creo que aplique esa palabra), o con el rescate de rehenes, y otros misceláneos de la versión Arcade, pero el intento es pobre y con desgano. La pistola-metralleta le da identidad a Robocop, pero la guarda cuando sabe que hay gente inocente cerca (es educado Murphy), o al menos de eso intenta disuadirnos el juego, algo que sigo sin entender del todo. Eso sí, de vez en cuando aparecerá el cañón cobra, presto para borrar a Hawaii del mapa.

En la pantalla de estatus tenemos cuatro indicadores, uno que nos avisa cuando hay un enemigo cerca (de lo más bobo que he visto en los videojuegos), un sensor termográfico que detecta paredes falsas, la directriz para solo usar los puños, y un indicador para cuando la pila esta baja (ahora creo que le llaman salud); así también hay un indicador de batería, el cual funge como si fuese "tiempo".



Las robocacerolas son de armas tomar. Aléjate, y cuéntaselo a quien más confianza le tengas

Por la parte buena tenemos que OCP, el patrocinador de la destrucción constructiva, está presente tanto en la trama tras bambalinas como en la acción del juego, al lado de los matones, el super ED-209, y terceras incidencias *post-mortem*, lo que hace que los seguidores de Murphy nos sintamos identificados, y hasta cierto punto confiados de que este juego no sufre el síndrome "Doki Doki Panic"; y quizás, solo quizás, eso lo lleva de la mano hacia una reconciliación con los elementos que se le ponen en contra (el control, primeramente).

Robocop, como buen diablo con angelote detrás de sí, es poco carismático, pero al menos en una ocasión se salió con la suya: ser un juego comercial para **NES**.

LA LEY DE MURPHY

- La costosa patrulla que sale en la cinta fue rifada en un concurso llevado a cabo por **Nintendo Power**.

- El juego y la cinta se desarrollan en Detroit, pero la película nunca se filmó ahí realmente.

- El director de OCP es quien da luz verde al proyecto Robocop, pero solo hasta que es salvado por el mismo Robocop se entera de su nombre (desvergonzado).

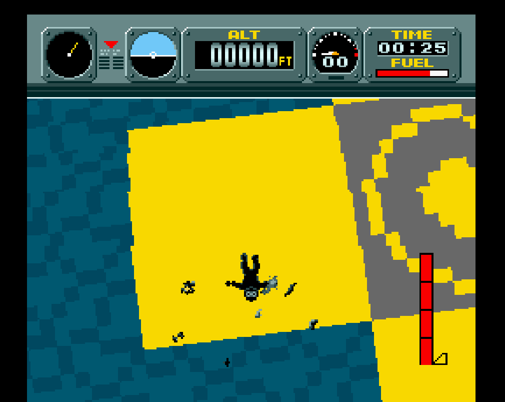






Por: Tygrus

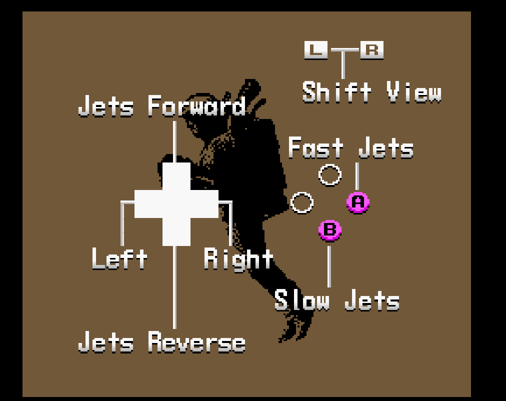
¿Por qué alguien querría jugar videojuegos cuando estos suelen ser más desafiantes que la cotidianidad en que vivimos, y causantes de un gran porcentaje de malestares ambulatorios?... ¡claro!, porque también son altamente estimulantes, divertidos, y como terapia a problemas del coco ayudan bastante bien; pero **Nintendo** fue más allá de ello, con este título de simulación de vuelo (o de estar en el aire al menos), cuyas premisas se sostienen en despegues y aterrizajes, adaptadas a las bondades del **Super Nintendo** para un efecto algo... mejor veamos de qué trata.



Un aterrizaje del que salgas con vida es un buen aterrizaje... aún con combustible como bronceador

Estamos hablando de un simulador de vuelo, y es que ¡**Nintendo** abrió una escuela para aprender a pilotar biplanos, un chaleco cohete, y lo más elemental en esto de la aviación: tirarse en paracaídas sin paniquearse!. También se puede gozar con el ir y venir de un caprichoso planeador agitado por el viento, y hay más, pues hasta podremos ir en una misión de rescate, donde el peligro es constante, y por ello habrá que usar los talentos aprendidos aunque, aquí en confianza, de poco servirán tus millas de paracaidista frecuente.

Hemos llegado a la segunda escala: **Pilotwings** era (presumiblemente) una propuesta muy diferente a lo que hemos jugado: perteneciente a la primera camada de juegos para el **SNES**, **Nintendo** lo presentó en algún lado bajo el nombre "*Dragonfly*" (libélula), a fin de mostrar los aspectos técnicos del **SNES** (rotación, escala, etc.). Eso era, pero finalmente quedó con varios modos de juego, o de pilotaje, junto a un concepto poco común de "tranquilidad", del que toca hablar.



Parece fácil, pero así comienzan a embaucarte para una misión suicida

Estos adjetivos de "ensoñación" (y de cuestionable carácter simplista), sirven como pivote para quienes lo experimentamos, puesto que cuando lo remembramos, el sonido del viento silbando, y/o una sensación de plenitud y tranquilidad emanan de dicho recuerdo (y del televisor). Un videojuego es por lo común un rescoldo, aliciente, y vasija en la cual se libera estrés con acción, pensamientos articulados (si hablamos de puzzles), u otros siseos al cerebro para corregirlo o (según) llevarlo por la dirección correcta, y hasta apartarlo de la rutina, pero siempre, hasta la llegada de **Pilotwings**, con la intención de meterte en un estrés a veces mayor que el de la propia rutina de la vida. En este caso, como lo vengo diciendo, la mente se nivela a una extraña paz (¿de verdad es extraña la paz?... mundo loco).

"¿Has soñado con volar? El club de vuelo ofrece una serie de deportes aéreos retadores. Atrévete a dar el primer paso para obtener tu certificado". Así comienza el juego, que si bien le compramos a **Nintendo** (mientras esperábamos ansiosamente la salida de "**A Link To The Past**") seguro no fue para seguir con problemas de acrofobia, pues trata de 10 lecciones (a las que también se puede acceder mediante password) en espacios abiertos (y altos):

EL BIPLANO: El biplano cuenta con una buena física (o eso creo, pues nunca he pilotado uno), es decir, si aceleras te costará trabajo hacer ascensos y descensos fácilmente, pero si no aceleras harás un barrido al suelo. El entrenamiento culmina con el aterrizaje. En lecciones más avanzadas hay que empezar por el despegue, dar vueltas, tocar círculos o esferas, y volver a tierra.



Un biplano en un portaaviones... ¿y como para cuando el Tomcat?

EL PARACAIDAS: Consiste en dejarse caer de 3801 pies de altura (solo usas el control para moverte y para acostar o dejar ir en picada al paracaidista), debes cruzar por dentro de los aros que se irán abriendo, y accionar el paracaídas cuando lo indican, para luego aterrizar en el punto marcado. Mientras más al centro caigas más puntos te dan. No hagas el oso.

EL CHALECO COHETE: Bien, es hora de propulsarnos. El chaleco cohete es de los más desafiantes ejercicios de vuelo: requiere de ir sacando chorro solo poco a poco para elevarte lo suficiente y así cruzar entre los aros, o tocar unas esferas que rebotan; pero no es tan fácil como eso, pues es casi como mantener el equilibrio en una viga. Pierdes puntos por tocar tierra antes de que te lo ordenen.

EL PLANEADOR: Como un planeador no tiene motor que lo propulse tendremos que valernos de la sabia naturaleza y sus corrientes térmicas, sí, ese humo blanco que se ve en el horizonte es aire, y nos servirá para alzarnos y así alcanzar los indicadores. Al final hay que aterrizar sin ningún género de tropiezo (¿tropiezo en el aire?... no, tropiezo al aterrizar muchacho).



Algo como esto estaba previsto para "Dragonfly", y ahora disfrutable como escena de bonus

LA MISIÓN ESPECIAL (HELICÓPTERO): Luego de haber obtenido las certificaciones debidas somos elegidos (alimento para el ego) para ir a un territorio hostil a rescatar a los profes (si esto pasase en secundaria...). Con una mano hay que sostener el suero intravenoso, mientras que con la otra hay que ir esquivando los disparos enemigos, junto al uso de los botones L y R para accionar el fuego "taka-taka". La primera vez que acabas esta misión te otorgan la condecoración "Pilotwings", con la que ingresarás al modo de experto, es decir, la oportunidad de darle una segunda vuelta al juego, pero con pruebas y puntuaciones más altas.

En casi todas las pruebas hay blancos secundarios, más difíciles de aterrizar por estar en movimiento, pero que si lo logramos nos otorgan escenas de bonus para poder incrementar los puntos, y así obtener hasta un rostro asombrado del instructor en turno.



Aunque los blancos de aterrizaje son tan grandes como ballena azul, hay pequeñeces a considerar

En detalles generales, hay que cuidar el combustible de biplano, el chaleco cohete, y el helicóptero, mientras que con el planeador y el paracaídas hay que vigilar el inevitable descenso. Las indicaciones primordiales son que si haces un descenso muy rápido el altímetro flasheara, lo que significa que si tocas tierra harás explotar el costoso artefacto que estés portando, o harás un enredoso aterrizaje si llevas puesto el planeador o el paracaídas.

En el apartado musical la idea queda más focalizada, con las tonadas dulzonas y suaves que se interrumpen ocasionalmente por los "rin-rines" que suenan al acertar en los blancos que nos establecen.

Hubo una "secuela" para N64, pero la tradición se perdió con el Game Cube y futuras consolas, quizás porque ese concepto de pilotaje ya solo servía de basamento a temas de la guerra, las carreras, minijuegos, y otros más, donde decir "rana" significaba que saltaran arácnidos, tepocatas, y otras alimañas. Dicho de otro modo, la evolución de la idea (cuando el vocablo "relajación" es indisoluble de la misma) derivó en títulos como **Elektroplancton**, o **Endless Ocean**, nada desdeñables, pero apartados de esta simple revolución consuetudinaria.



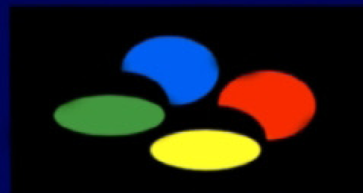
Rotación y escala en un ingenioso minijuego de caída en paracaídas

Cierra los ojos. Imagina que estás echad@ en el campo mirando el cielo mientras una de tus manos sostiene una ramita, y con ella dibujas en la tierra figuras sin sentido... cercano a eso es el sentimiento de Pilotwings. Si pensabas que todo en los videojuegos era estimulante ajetreo, Pilotwings es la excepción a la regla; y con base en ello, tú dirás si eso es bueno, o malo.

PASSWORDS

Nivel	Password
2	985206
3	394391
4	520771
Helicóptero 1	108048
5	400718
6	773224
7	165411
8	760357
Helicóptero 2	882943





No cabe duda:
Algunas ideas se las lleva el viento



Pilotwings™

Únete a la escuela de vuelo más prestigiosa de Nintendo.

Aprenderás a caer en paracaídas, pilotar un biplano, un explosivo chaleco cohete, o dejarte llevar por las corrientes de aire en un planeador. Y obtén la ansiada medalla “Pilotwings” para ir a un rescate suicida, controlando un helicóptero

Seductor, ¿no crees?...

Para tu Super Nintendo
Entertainment System



Killer Instinct™

Bajo la lupa



Por: Tygrus

El autoritarismo es común en países como México: se hace lo que el jefe manda. En otros países (como **Japón** y **Estados Unidos**) recurren (en no pocas ocasiones) al debate, al consenso, y a la lluvia de ideas (aunque estúpidas algunas, se respeta), y lo digo precisamente por **Killer Instinct**.



Estos sí son auténticos "Silicon Graphics"

Este juego, junto a **Cruisin´ USA**, fue el *sample* pionero (adjetivo a petición de quienes bregan -por el rigor del medio- para que no se le considere un juego como tal) que mostraría al mundo lo que podían hacer los "Silicon Graphics", un título que **Nintendo** presentó en primer lugar en los locales Arcade, como promesa a lo que nos ofrecería el "Project Reality" (ahora recordado como **Nintendo 64**), o **Nintendo Ultra 64**, y que llegaría al **SNES** con una calificación pasable en su factor diversión (8/10, aproximadamente). Momento, ¿qué no iba a ser un juego representativo del **Ultra 64**?... se dice que como **Nintendo** ya no nos traería el famoso CD-ROM para **SNES**, este juego vendría siendo "la sobadita al lomo" para contentarnos. Un año después (+/-) saldría el **Nintendo 64**, pero aún así hubo quienes agradecieron (por ejemplo) el **Donkey Kong Country**, y desde luego: que **Nintendo** haya hecho un port para **SNES** del "juegazo" **KI**.

Regresando a la idea de la "lluvia de ideas" (y rememorando algunas entrevistas hechas a desarrolladores del mismo, gente de **Rare** y **Midway**), se permitió que los personajes fueran así de dispares y feitos. Todo quedó justificado con el hecho de que una compañía *dueña de todo* (llamada **Ultratech**) hace un torneo para ver cual personaje es el más fuerte... ¡y entra de todo!. Hay un boxeador, una lagartija, un lobo, un sujeto de mercurio, uno de fuego, un apache, una calaquita a la que le sale la risa de lo más hondo de su... de su... de su... espina dorsal, y otros así de diametralmente opuestos.

El juego cuenta con 32MB, así que, comparativamente con el Arcade no hace zooms entre peleas (todo quedó en ambiente 2D), ni giros de pantalla, rotaciones de escenarios, etc. (las presunciones de *Silicon Graphics* no creo que sean necesarias para el **SNES**). Sumemos a esta misma limitante en memoria que los personajes quedaron más chicos, algunos puntos de colisión desfasados, y las animaciones excluidas.



El movimiento del camarógrafo borracho fue quitado. Ahora solo vemos una diapositiva decente

Combos. Lo que más llamaba la atención del juego fue su sistema de golpes, los cuales debías aprender para que cuando te aplicaran un combo de unos 17 golpes, lo atajaras con una secuencia terminada con el botón anterior al que concluía el combo que te estaban aplicando (¿fácil, no?), así, el llamado "combo breaker" no solo te salvada de una tranquiza, sino que también habilitaba poderes corporales adicionales. **KI** también cuenta con otra serie de técnicas finales, como el recuperar un poco de energía si agitas la palanca como loco, y machacas los botones cuando estas "con puro aire" (algo así como el *Mercy* de **Mortal Kombat 3**); otra técnica final te sirve para humillar a tu contrario, otra más para acabarlo (tipo *Fatality*), y la más perseguida que es el ***Ultra Combo***: un combo largo que se ejecutaba con una combinación de control + botón, encadenado a un primer combo cuando has bajado toda la energía al rival. En cuanto a voces, es el juego de pelea donde he oído más varonil al anunciante y, aunque segado en otras de ellas, se desempeña bien (al menos para entender si es dolor, furia, o qué, lo que sienten los personajes).

A favor del juego hay que decir que, pese a las limitantes y a algunos gráficos "terrosos", se disfruta bien luego de adaptarse a sus estrictas reglas, pero no te tardes mucho en aprenderlas o terminarás cambiándolo.

Por tiempo limitado hubo un cartucho en color negro (de hecho, yo solo lo he visto en ese color), aunque no dudo que solo haya salido así. También venía con el soundtrack del mismo juego (el de mi primito no lo traía, pero nunca supimos a quién reclamarle, por venir de los **USA**).

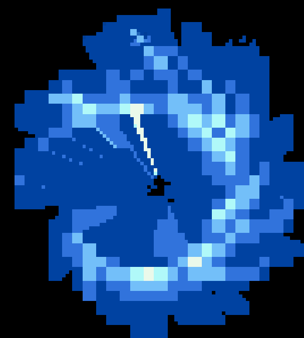
Aunque no se da un quinto por los personajes, el modo a dobles (como en cualquier fighting) es lo que más enriquece a **Killer Instinct**.



¡Tenga su pipa de la paz!

STARFOX



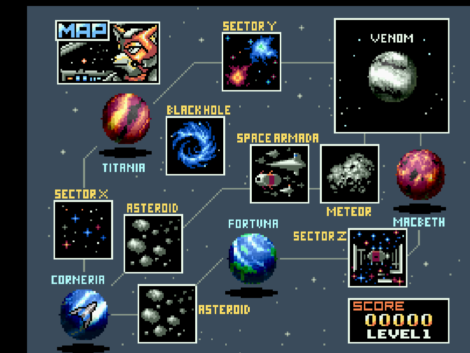


Bajo la lupa



Por: Tygrus

Fabuloso, sorprendente, inigualable, único... eran algunos de los adjetivos que un altoparlante llamado publicidad vociferaba por los nichos de mercado del videojuego, cuando con el nombre clave **STAR FOX** se decía que **Nintendo** revolucionaría la ya de por sí grande consola **Super NES**. Así que veamos ese efecto, y más propiamente el juego emblemático de tal proeza.



En lugar de rutas vectoriales e interestelares, Fox usa el mapa del reverso de la caja de cereal

No hacía mucho que un **Super Nintendo** merecía tenerse en casa: rotación, escala, layerings, y sobre todo un catálogo de juegos decente; solo que una idea bombeaba en la cabeza de algunos: "sería increíble que el sistema pudiera dar volumen a esas texturas" (y esa necesidad de no se quién de demostrar que ese volumen pudiese girar... y de hecho giraba por todos lados aunque no hubiera necesidad de ello), y parece que **Nintendo** lo escuchó, haciendo un chip llamado **SFX** (super efectos especiales, que como dije, se resumía en volumen mostrado por polígonos) para dar a las texturas (parece que de aquí en adelante esa palabra dejó de aplicarse a lo que era "plano", para referirse a lo "cúbico") un mayor impacto visual del que daban la escala y la rotación, ¡ahh sí!, y el layering, y demás.



Trinches compañeros, lo hacen ir a uno por delante, para ellos salvar su pellejo



Si hay que destacar algo del juego (fuera de lo evidente) los sonidos de limbo decantan magistralmente, junto a las detonaciones, y uno que otro "ladrido"

La culminación de un sueño llega con el juego **Star Fox** (**Star Wing** para los PAL), un shooter en primera y tercera persona, sobrecargado de polígonos moviéndose por todos lados (en orden claro), todos ellos simulando edificios, chatarra espacial, naves, enormes complejos, y hasta robots gigantescos al estilo de los juguetes "Tente". Las virtudes del juego (aunque para un servidor todo se veía horrible de principio a fin) se dejaron ver pronto: los polígonos (superado el efecto de que rotan y te traen de cabeza) se comportaban bastante bien, pues al estar generados en tiempo real te permitían interactuar con ellos (chocando con una ala de un complejo, por ejemplo), aunque también hay que ver que aquellos que suponías pesados caían a tierra muy lentamente.

Por la parte auditiva sus voces y música eran el cielo mismo, no sé si el chip tuviera que ver con eso, pero sobresalían lo que se dice sobresalir: escuchas el "twin blaster", el deslizamiento de la bomba y su efecto de absorción/destrucción de masa, el estruendo impactante cuando eres derribado, las vocecitas de los compañeros, el trino de las golondrinas espaciales, la fragilidad de las alas del cucurucho que te dan por nave al rozar el suelo, y muchos otros sonidos, junto a melodías muy bien recreadas para la idea del juego (excelsa la del hoyo negro, aún tratándose de una tonada cristiana).

En otro ámbito de ideas, el juego nos presenta a un cuarteto de pilotos de Corneria: un zorro (Fox) como protagonista, con un sapo, un halcón, y un conejo haciéndole segunda, quienes deben intervenir a toda costa para detener las perversas maquilaciones de Andross, una esencia maligna que vive en su base por altura sobre 2.



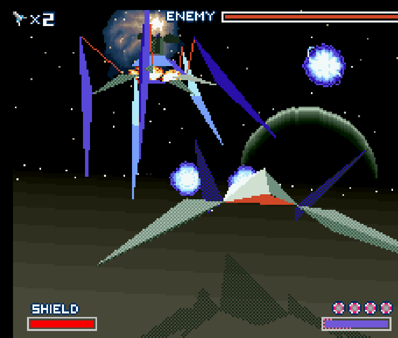
A mover el cubo. Andross te espera en Venom para mostrarte el poder del Chip Super FX



Aún cuando la bomba es vil copia de juegos como Contra III y Super Metroid, su poder no deja de ser vasto

El juego ofrece la oportunidad de ir eligiendo caminos y planetas según un mapa, el scroll avanza hacia el eje Z, y hay que derribar a los enemigos a la vista, y cuidar las espaldas de nuestros fieles y estorbosos acompañantes; como tip, el punto débil de naves y enemigos suele ser la parte que brilla en rojo, naranja, amarillo o un color así, lo gris es casi siempre indestructible.

Los escenarios van desde las superficies de varios planetas, los hipnóticos trechos de fractal, y hasta los limitados y peligrosos espacios (pasar entre vigas, asteroides, y decenas de trapezoides de basura es una lata); estos últimos culminan por lo general al interior de un transbordador donde no hay mucho espacio a donde correr, cuando grandes jefes trapezoides hacen dar vueltas al complejo (tanta vuelta ¿como pa´ que?).



Esta araña patona te pondrá en severos aprietos... ojalá que este cacharro cargue insecticida

En el modo de primera persona llevamos una brújula, pero sirve para poca cosa, pues es fácil mantenerse estático y siguiendo la direccionalidad. Con los botones L y R hacemos la vertical de la nave, pero si lo presionamos dos veces haremos un giro defensivo capaz de repeler ataques débiles.

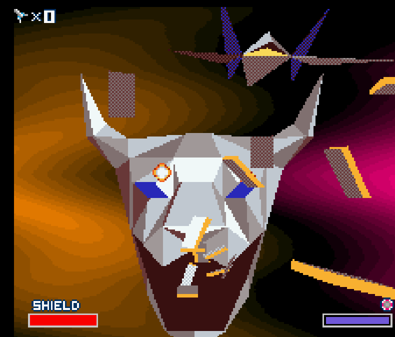
En algunos puntos del juego (sobre todo en los complejos previos al jefe) se activa el piloto automático para que la nave haga toda suerte de piruetas en estrechos ductos, pero el efecto de rotación y escala + volumen (que imagino quiso mostrar **Nintendo**) dista de ser convincente.

La confianza de Nintendo en este título debió ser grande, pues el box art me parece "impeorable", coronado con una figurilla de arcilla por la que no se daría ni un veinte, aunque huelga decir que el juego fue un éxito dentro de los parámetros del mercado.



La Slot Machine es el jefe del hoyo negro, pero ni haciendo *Jack Pot* de sietes tendrás la suerte de salir de ahí

Recapitulando, el juego presenta defectos, como lentitud en algunos polígonos, pero se compensa con otros que se desdoblan tipo origami; el entorno gráfico no es tan fiable como lo propalaron ni como uno lo quisiera (sigo creyendo que el juego debió regalársenos, pues no es más que promoción al Super Chip FX), de hecho me da la impresión que se pueden hacer mejores figuras con solo polígonos, sin embargo es su aspecto sonoro lo que le salva; y no quiero decir que todo lo demás es malo: la mayor parte de sus gráficos no son de mi agrado, pero debo admitir que el reto, y una mezcla entre control, atmósfera, y detalles, le dan su buena levantada. El ala protectora de **Nintendo** es bastante ancha, pero por poco se le va un polluelo en caída libre. La buena nueva es que aprendió a volar.



Polígonos y muchísimo ángulo recto son lo que da vida a Star Fox

VERSIÓN COMPETITIVA

Nintendo sacó una versión de competencias de **Star Fox**. El juego contaba con un contador de 5 minutos en los primeros escenarios, los cuales estaban semi modificados, a fin marcar diferencias en puntos para la susodicha.

Se estima que hubo alrededor de 2000 de estos cartuchos.



Deja Vu

Esto es **Déjà Vu**, sección donde verás temas, personajes, clichés y algunas otras figuras retóricas tomados como eje de partida para algunos de nuestros videojuegos de NES.



El super-duper y siempre bien ponderado ***Láser*** es, en esto de los juegos de video, una de esas armas para "machos machos". Pero antes de despepitar su intrusión en el videojuego veamos algunos principios simples de su funcionalidad, así como algunas de sus trayectorias.

Luz concentrada

Luz. A eso podría resumirse todo. Pero mientras la luz de una lámpara se difunde, el mecanismo que da origen al láser hace que la luz salga en forma concentrada y recta, a la que se denomina "luz coherente". Eso es un láser.

Claro, no todos los láseres son iguales (por el estimulo que proyectan), pues por ejemplo uno que lee CD´s no es precisamente el instrumento para abrir tejido, ni viceversa, de ahí que uno de los principios del mismo sea el "ampliar la luz por medio de emisión estimulada de radiación", ampliación que permite diversificar su uso. De eso hablaremos ahora.

Uso y Abuso

El uso más agradecible del láser se da en la industria médica (aunque no se crea, la medicina ya es una industria), sea para corregir males de ojo (es decir, corregir dioptrías), como para hacer precisos cortes de tejido u órganos en delicadas operaciones (muchas veces en apoyo de un brazo robot, quien mueve el láser). Y el uso que más desmerece es el de las armas...



En las cintas de acción/ficción (y otras), es común ver láseres fungiendo como sensores de movimiento para el cuidado de joyas y otros tesoros, y también se les implementa como "mira" de sofisticadas armas, o también como señales de satélite refractadas por diamantes, y ¡hasta para crear estrellas en el frmamento!.

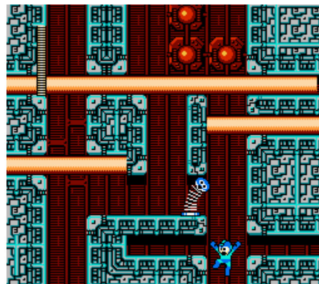
En usos más comunes y corrientes se les encuentra en apuntadores láser, en lectores de DVD´s, efectos de luz en discotecas, sensores, mouses, impresoras, cortadoras, y un sin fin de artículos. Se cree que en unos cuantos años más los láseres permitirán generar imágenes holográficas, algo que se supone será común, y aprovechable también en el campo del entretenimiento electrónico.

Láser: el arma más poderosa



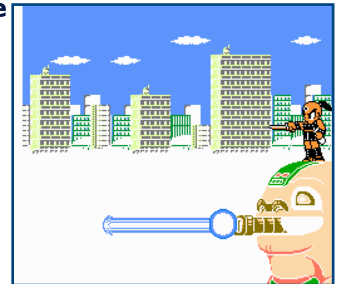
Y bien, llegamos a lo que más nos gusta: su aparición en los videojuegos.

En juegos como **Contra**, **Super C**, **Megaman III**, y algunos más, quien porta el láser porta consigo el rayo del propio *Zeus*, barriendo todo a su paso. En juegos como **Shatterhand** incluso atraviesa paredes para eliminar enemigos que se ocultan detrás de ellas.



¿Quién no recuerda el difícil nivel de **Quick Man** en **Megaman 2**?... para muchos, el nivel más difícil, porque la sección donde aparecen láseres por los costados te obliga a hacer un descenso bien ensayado, para evitar que una sola de esas líneas láser te haga moléculas.



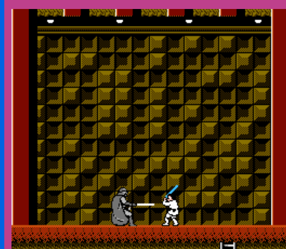


En **Mitsume Ga Tooru**, el animalito de Troya carboniza la Ciudad usando solo un láser emitido de su pipa.

Otros de los usos e implementaciones que se le ha dado: barrotes láser en celdas de alta seguridad, como una super arma (como puede ser la usada por la *Estrella de la Muerte* en **Star Wars**), como sable, como pisos, como método de propulsión y/o ataque de algunas super naves (**S.C.A.T.** por ejemplo), y hasta entremezclado con fuego y plasma, como en **Contra** y **Vice Project Doom**, casi siempre brillando en azul o rojo, colores con los que se le asocia.

Así pues, el ***Laser*** es como los adverbios: poderosa herramienta para las mentes débiles, y una de las armas futuristas por preferencia a la que debemos el incremento del factor diversión de muchos juegos. ¡Que gran invento!.

Espadas... láser?



Los sables láser que usan los *Jedis* de **Star Wars** son de los "items" más identificables de dicho universo.

Curiosamente, el láser se interrumpe al tamaño de una espada, y puede cortarlo casi todo (solo otro sable láser puede detener su trayectoria). Los hay de muchos colores, aunque los más comunes son el rojo y el azul. Otra cosa: el término esta españolizado, pues en inglés son "light sabers".

laserscope



Diseñado para el juego "**Laser Invasion**", el **Laserscope** fue un invento "manos libres" de **Konami** para el sistema **NES**, con el cual se emulaba la función de la ***Zapper***: apuntábamos a la pantalla viendo con la mirilla que pendía al frente de la diadema, y con un "bum" que hiciésemos con la boca se supone disparaba.

PD El perro de **Duck Hunt** sigue siendo inmune aún a los disparos del *Laserscope*. Ya le tocará.

Ironsword

Refill de Magia

Este pequeño descubrimiento te permite usar magia indiscriminadamente, sin que tengas que preocuparte por racionarla. ¡Y vaya que es útil en el último enfrentamiento!.

Lo primero que debes hacer es pasártela saltando por el escenario en donde te encuentres, con la finalidad de que descubras sitios donde aparecen cadenas de pequeñas burbujas de magia que se elevan, júntalas y sigue así hasta que tu nivel de magia se llene (es el que se ubica en la parte inferior de la pantalla).





Una vez que lo llenes comienza a usar tus hechizos, y cuando esta energía se termine ¡se volverá a llenar por arte de magia! (mira el contador de magia en las FOTOS 1 y 2).

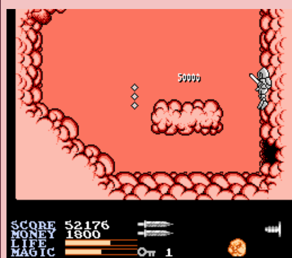
Es importante que tomes en cuenta que si ya obtuviste el hechizo correspondiente a cada escenario, no des espadazos (para que no gastes magia), lo que puedes hacer para defenderte (mientras llenas tu magia) es dar saltos con la espada al frente (sin usarla), la cual tiene valor de golpe, aún y cuando no la utilices. Al terminar el escenario te quitan la magia sobrante, excepto que hagas este otro truco que sigue...



Ironsword

Haz Magia con la Magia

Luego de vencer a cualquier jefe verás una de las partes de la **Ironsword**, también verás una salida (no puedes salir hasta que tomes la respectiva parte): posiciónate ahí, salta y lanza tu magia para que con ella recojas la susodicha parte de la **Ironsword** al tiempo que tocas la salida. Si lo haces bien, tu personaje terminará el nivel antes de que le conviertan la magia en puntos, e iniciarás el siguiente nivel con esa magia que alcanzaste a salvar.



1492

Rygar

El alcance de un Glitch

Aunque este truco se puede hacer con un control convencional, resulta muy difícil (pero se puede), por eso, para demostrar este glitch usaremos un control con turbo.

Oprime golpe repetidamente estando en la orilla de un acantilado, ya que lo tengas ve oprimiendo izquierda o derecha, según la dirección del acantilado, y cuando **Rygar** toque las márgenes de la pantalla no morirá, sino que desaparecerá para aparecer en un extraño entorno, o en la parte superior de la pantalla, con lo que conseguirá llegar a alguno de esos mundos “basura” o, en su defecto, a lugares (como los de las fotos) que no puedes acceder en condiciones normales.

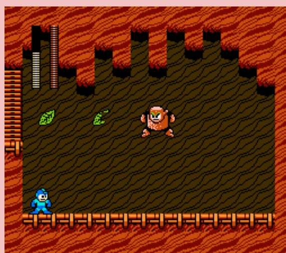


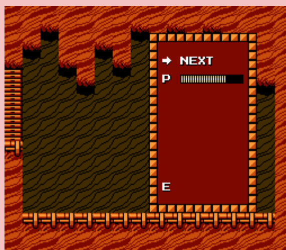


Megaman 2

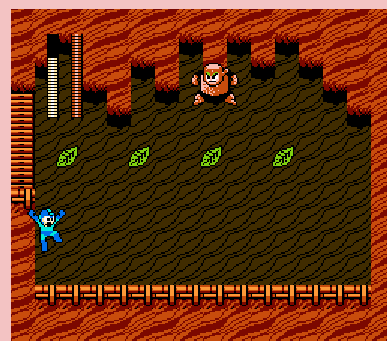
Saltos en el bosque

Cuando el Robot Master **Woodman** dé un salto, oprime START para ver el menú de armas, vuelve a oprimir START para regresar a la acción, y vuelve a oprimir START, repitiendo el procedimiento por unas 5 veces más. Como puedes ver: entre cada pausa **Woodman** da un nuevo salto (¡estando en el aire!), alcanzando el techo del escenario, con lo que tendrás tiempo de pasarte por debajo de él.



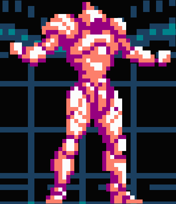


Claro, las hojas son lo peligroso de este Robot Master, pero algo de ayuda nunca viene a mal.

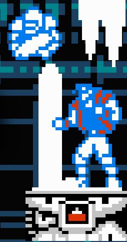


¿Qué haces trepadote allá arriba canijo?... ¡baja y pelea como los robots!

ACABA CON...!



SHATTERHAND



Shatterhand (E, U)
Tokyuu Shirei Solbrain (J)

Compañía: Jaleco / Natsume
Año: 1991
Jugadores: 1
Tipo de juego: Acción / Plataformas
Puntuación: 9

AUTOR: TYGRUS

SHATTERHAND™

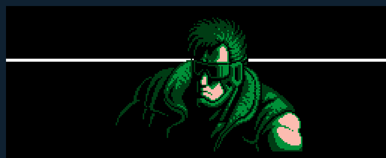
TM AND © 1991 JALECO/NATSUME
LICENSED BY
NINTENDO OF AMERICA INC.

Shatterhand es el emblema de los juegos de acción de **NES**: combina con expertez los elementos de reto, control, atractivo visual, sonido, entre otros; y si a eso añadimos que tiene de los mejores jefes del género para **NES**, entonces este diamante en bruto comienza a irradiar brillo real.

Al iniciar el juego vemos en pantalla el nombre de **Natsume**, y ya desde ese momento queda asegurado que será bueno el juego que se anuncia; si no oprimimos **Start** tenemos unos cinemas que nos dicen un poco más del mismo, aunque nada en concreto pero... ¿qué importa la historia, cuando nosotros somos el bueno y hay una turba de malos apiñados como globalifóbicos listos para ser metidos en cintura?.

Vayamos despacio, que hay prisa para jugar.

Unos puños tan duros como el diamante



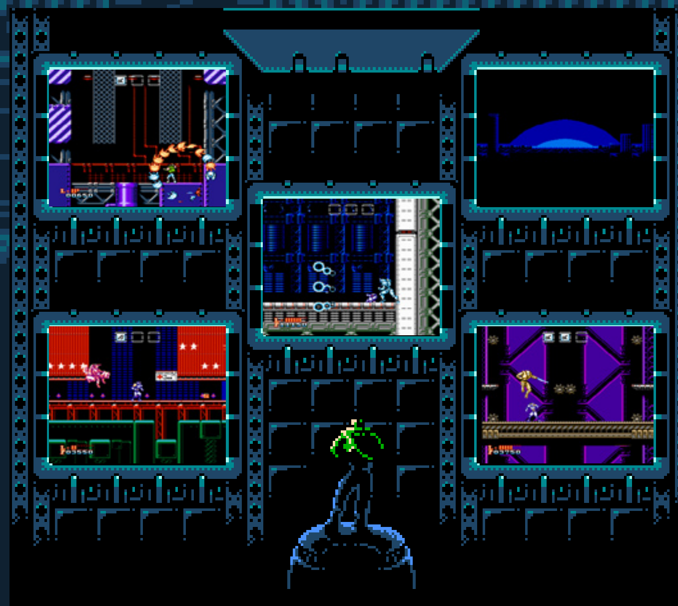
Este juego tiene un estilo muy parecido a **Batman**, en principio por la forma en como se mueven los enemigos, el ambiente oscuro, y algunos obstáculos que parecen de ahí ripeados, aún y cuando nuestro personaje se mueva como el soldado de **Rush´n Attack**; no obstante estas similitudes, no niega la cruz de su parroquia, pues conserva la movilidad que **Natsume** sabe dar a sus juegos (el más claro ejemplo es **Blue Shadow**/**Shadow of the Ninja**). Además de ellos, hay una tercera familia de ingredientes que seguramente fueron agregados por **Jaleco**, compañía con la que se hizo mancuerna para su creación, y así lo vemos: **JALECO-NATSUME**.

Ni los brazaletes de la **Mujer Maravilla** pueden detener tantos disparos como mis puños

Hablando ahora del apartado musical, a mi gusto cojea un poco, no queriendo decir que sea malo, sino que simplemente le faltó pulirse (para al menos llegar a lo que nos dio **Blue Shadow**/**Shadow of The Ninja**), careciendo de mayor emotividad en los momentos cumbre (esos de tremenda acción), haciéndose acompañar en todo momento de los excelentes sonidos. Debo mencionar que a algunos de mis compañeros, según su arbitrio, consideran que la música es de lo mejor en **NES**.



En lo referente al control podemos decir que este responde con prontitud, aunque sabemos que la física se implementa (por lo regular) para dar más reto: en las escenas de hielo puedes prever que será complicado caminar, o en esas donde hay potentes hélices también sentirás el empujón, ni que decir de las bandas rotativas comunes en muchos videojuegos. Donde el control se vuelve incongruente es en el agua: si vas por el suelo patinarás (?), seguramente algún remanso, corriente invisible o vaya uno a saber a que se deba, fuera de eso puedes actuar con libertad de movimiento (acorde a las habilidades del héroe), con mención especial al efecto de ligereza que sentirás en los escenarios donde no hay gravedad.



Tu recorrido será por lugares que le sientan de maravilla al juego: refinerías, plantas de procesamiento, restos de una ciudad en llamas derruida por el cataclismo (cómo nos gusta que se acabe el mundo), o peligrosos transportes infectados de criaturas experimentales (no hay paseos dominicales, lo siento); algunos de ellos están interconectados de tal modo que no permiten retroceso, o con un poquito de variedad (no la suficiente, ni tanta como quisiéramos). La habilidad de poder sujetarte de los enrejados es un detalle que incrementa sobremanera las posibilidades de juego, esto ayuda a sortear los peligros con mayores oportunidades de éxito (ojo: no estoy diciendo que sea fácil moverse de ese modo).

Como ha de colegirse, el juego esta cargado de detonaciones y explosiones, aún y cuando se pegue fuerte y a la cabeza a las criaturas que parecen mas humanas que lo humano el resultado es explosivo.

Antes de entrar en materia, y ver el juego con mayor amplitud, comentaré algo que desde su aparición en televisión fue bien recibido, y que es ahí donde yace el quid del juego: los Cyborgs.

El hombre de los seis millones de dólares

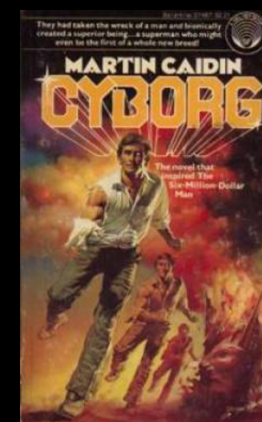
El tema de los Cyborgs y Bionoides tuvo (y sigue teniendo) una aceptación muy grande entre chicos y grandes; tema que se aplica en el juego de **Shatterhand** por supuesto; y adoptado quizás de un programa retransmitido y muy seguido de aquellos días: "**El hombre de los seis millones de dólares**".



Steve Austin es un piloto (y astronauta) de los Estados Unidos, durante una prueba de aviación sufre un accidente, perdiendo las piernas, el brazo derecho y el ojo derecho; por fortuna, su amigo **Rudy** estaba trabajando en el proyecto de "El hombre de los seis millones de dólares", que consiste en el implante de miembros biónicos en seres humanos. Como **Steve** se encuentra en una situación precaria, es la cobaya que estaban buscando para probar estas monerías, y así, luego de que las operaciones resultan un éxito, se convierte en el primer humano con implantes biónicos, llamándosele "**El hombre nuclear**". Pero ahí no para todo, además de recuperar la motricidad de estos miembros, obtiene fuerza sobre humana en su brazo derecho, super velocidad en sus piernas, y vista de halcón en su ojo derecho. Desde luego, estas maravillas no eran gratis para **Steve**, como pago debía cumplir algunas misiones, desde detener mortales tanques de guerra hasta enfrentarse al terror de los bosques: el **Sasquatch**.

El éxito fue tal para esta serie que tiempo después se hizo un *spin-off* sobre "La mujer biónica". Ambas series tenían su historia, aunque por el realce del tema (cibernético) hubo algunos cameos entre ellas, teniendo en cuenta que "**La mujer biónica**" se origina en un capítulo de "**El hombre nuclear**".

Estas series datan de los 70´s, pero no por ello dejaron de tener sus relanzamientos en décadas posteriores, ni que decir sobre lo que había en novelas de la misma temática.



Más metal para la fundidora



"**El hombre nuclear**" vino a materializar el sueño de más de una persona (por lo menos en tele): no solo la recuperación de los miembros perdidos, sino también la obtención de un poder inaudito, para uso y abuso de esa fuerza mecánica.



La ciencia ficción siguió su marcha, y así, personajes como **Robocop**, **Terminator**, algunos de los vistos en **Mad Max**, o los **Nexus-6** de **Blade Runner**, seguían alimentando la fantasía de muchos de nosotros.

Ahí no paro el asunto: juguetes y videojuegos fueron como una pared donde rebotó toda esta sombra, y así como el influjo de las artes marciales lo palpamos en **Shadow of the Ninja**, así también **Shatterhand** fue crisol de esta cara de la ficción.



CARÁTULAS

Frente y Reverso de caja



Aquí el juego tiene la apariencia de peleas/gangas, no se puede asumir que el tema sean los Cyborgs.



Cuando das vuelta a la caja ahora sí se aprecia que uno que otro de los malos es robot o tiene que ver con tecnología, pero más atrae ver la acción desbordante.

Cartucho



El cartucho tiene el mismo diseño que la caja, lo que llama la atención es que todo en la Ciudad parece normal (notar lo bien que están los edificios y el cielo rojizo).

Manual



Como en muchos otros juegos, **SPACO** se encargó de dar a España un manual de instrucciones en español.

Misma foto de iPOW!

JEFES

Algo resaltable y digno de mención son los jefes de este juego. A más de uno traerá vagos recuerdos de **GI J.O.E.**, pero con todo y eso siguen siendo únicos.

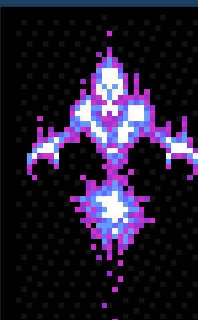
¿Qué tal un vistazo?

Shattered Dancers

Los dos bailarines del parque de diversiones también son buenos para el oficio de la guerra, su danza la acompañan de algunos disparos, y si los molestas en demasía pueden salirse de la pantalla para dejarse caer sobre tí con todo su peso.



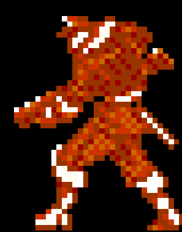
Gravitus



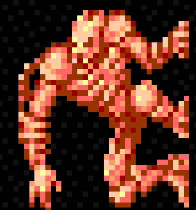
Su nombre lo dice todo: control sobre la gravedad, y si creías que lo habías visto todo en jefes, te sorprenderán las bellas estelas que lo acompañan cuando flota en pantalla, así como el imperioso efecto volátil del escenario que produce con sus propiedades. Gravitus puede hacer que tus pies se vayan al techo, o manipular el peso de tu cuerpo, además de ello puede juntar su energía y dispararla en todas direcciones, o desaparecer de un lado de la pantalla para aparecer en el otro. Pocos como Gravitus.

Balzire

Este soldado es el guardián de la fábrica. No solo cuenta con un rifle de explosiones múltiples, sino que puede adherirse a las paredes para desde ahí atacarte con algunas bolas de energía. También puede mantenerte a raya con los culatazos de su arma.



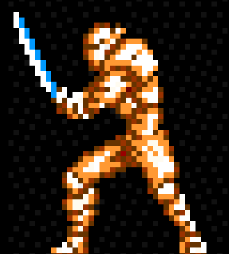
Cyborgape



Cyborgape (ape quiere decir simio) es una creación de laboratorio (similar al Resident Evil), es rápido, reptante e insidioso, además de que puede lanzarte tres disparos en caída. Cyborgape emite un extraño gemido/chillido cuando lo golpeas. Se precavido cuando pegado en la pared cargue energía, que se te lanzará a gran velocidad.

Infernon

Otro buen jefe que no se deja intimidar. Infernon posee un afilado sable con el que te lanzará veloces ondas, además de ello saltará hacia donde estás para luego hacer estallar el piso con un peligroso napalm. CUIDADO: Infernon es uno de los jefes código rojo: de los más difíciles de este juego.



Pogoborgs

Dos criaturas cibernéticas de dos patas que te atacan con disparos y hacen algunos saltos de gran altura. Una vez que los destruyes dejan lugar a un gusano cibernético que te rodeará para tratar de aniquilarte.



Harptune

Harptune cuenta con un chaleco propulsor que le facilita moverse en su escenario (agua), además de ello rondará por la pantalla, y te disparará tan pronto te ubique. Ocasionalmente te lanzará minas flotantes y descenderá a tu nivel para intentar partirte con su sable de luz.



Gral. Grover

El líder de la Rebelión no podía ser ni humano ni robot, sino una amalgama de ambos, pero no arruinaré la diversión diciendo más, excepto que tiene grandes poderes cibernéticos al alcance de sus manos como para demostrar que una causa como la suya es digna de aplaudirse y secundarse.



Indicaciones y Tips Grales.

- Cuando oprimes el botón de golpe constantemente darás tres golpes rectos seguidos de un fuerte remate, como consejo decir que luego de darlo puedes avanzar uno o dos pasos y si oprimes golpe otra vez seguirás dando ese remate (útil, más adelante veremos).

- En la parte superior de la pantalla hay tres casillas, en tu camino habrá contenedores blancos que algunas veces te darán a elegir el símbolo alfa o beta (puedes ir cambiándolo según lo golpees, pero si lo golpeas mucho se convertirá en moneda), cada vez que tomes uno de estos símbolos se irá a una de las tres casillas superiores, cuando completes las tres aparecerá la palabra COMPLETE y te darán un pequeño robot volador de compañero (satélite), son 8 de ellos y aparecerán de acuerdo a la combinación de símbolos que hayas formado.

- Para ver tus puntos y tus vidas debes oprimir START. Las monedas que colectas te sirven para "pagar" por los items que puedes descargar de unas cabinas. En ellas te indican el monto requerido para el item.

- Luego de la primera área (Area A), podrás elegir entre 5 más (B, C, D, E y F), para finalmente llegar al clímax del área "G" (:-)). Eso te da la ventaja de que puedes ir probando cada una de ellas, e ir trazando el camino que te sea más favorable. Personalmente dejo el area **F** para el final, pues es la más difícil para mí (más que la última).

HISTORIA

Es el año 2030, la tecnología aplicada a la ciencia médica ha tenido notables avances, al punto de poder recuperar miembros amputados mediante implantes biónicos. Trabajando para un proyecto militar secreto, un grupo de científicos ha encontrado nuevos usos a estos implantes cibernéticos, lamentablemente dentro del mismo se ha creado una unidad subversiva, cuyo objetivo es la dominación del mundo (válgame, ¿dónde he oído eso antes?), desde luego, su participación secreta en el proyecto es con la finalidad de crear un ejército de soldados cyborg. El general **Gus Grover** surge como el líder de este grupo, y una vez que sus planes están bien trazados y un contingente de cyborgs están a su disposición, inicia la revuelta. Ellos se hacen llamar "**Metal Command**" (algo así como "Comando Metalizado", pero se oye mal la traducción).

Para combatir este movimiento revolucionario, se ha formado "*La Ley y la Orden Regulatoria de la División* (**LORD**, por sus siglas en inglés)". Ellos han puesto a otro grupo de científicos a trabajar en algo para combatir a los cyborgs del general **Grover**, y lo que han conseguido luego de sus investigaciones y pruebas han sido un par de manos especiales.

Estos injertos cibernéticos le dan al portador la fuerza de un ariete, y son capaces de rasgar el metal de un revés. El problema está en que sin un voluntario (o tonto), el proyecto es ineficaz contra "**Metal Command**".

Mientras tanto, en el Bronx, un joven y condecorado oficial de policía llamado Steve Herman dirige una persecución contra uno de los cyborgs de **Metal Command**. El cyborg reduce la velocidad, permitiendo a Herman darle alcance. Herman queda perplejo por la aparente cooperación del cyborg, hasta que escucha el crujido de metal sobre el hormigón detrás de él. Él da vuelta justo a tiempo para ver otro enorme cyborg acercarse, y sin poder reaccionar queda estrujado por ambos. Los cyborgs ven si Herman sigue con vida, y a pesar de tener las manos y las costillas aplastadas logra escapar (¡eso es heroísmo!).

Varios días más tarde, después de que ambas manos aplastadas y mutiladas han sido amputadas, un funcionario de **LORD** se acerca a la cama de hospital de Herman con un paquete bajo el brazo. Él se identifica y abre el paquete, recoge los contenidos y los muestra a Herman: un par de brazos cibernéticos: "las manos más fuertes en el mundo".

Ahora, más motivado que nunca en contra de **Metal Command**, Steve Herman acepta las manos cibernéticas y la responsabilidad que conllevan. Estas son implantadas, y Herman invierte los próximos dos meses reponiéndose de sus heridas. Cuando él surge del hospital se da a conocer como "**Shatterhand**" (para proteger su verdadera identidad). Su misión: aplastar la rebelión **con sus propias manos**.

GUIA

Items

Los items los obtienes al golpear las cajitas blancas que hay por el camino, aunque también algunos enemigos pueden dejar monedas.




MONEDAS

La moneda pequeña equivale a 50 unidades de oro. Algunos enemigos dejan una al ser vencidos. La moneda grande equivale a 200 unidades de oro, algunos enemigos pueden dejar caer una, sobre todo cuando los derribas con remate.



BOLSA DE ORO

Contiene tantas monedas como puedas sacar (antes de que desaparezca). Si la golpeas con un golpe normal suelta monedas pequeñas, con remates suelta monedas grandes.

El dinero sirve para activar las estaciones.

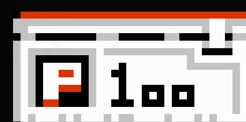


GRANADA

Al descubrirla es mejor que te alejes, pues no demorará en estallar y podría dañarte.

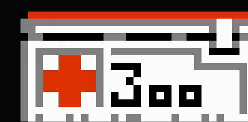
Estaciones

Las estaciones están diseminadas por el camino, y casi siempre a una distancia justa cuando tienes dinero suficiente para activarlas, aunque también déjame decirte que hay estaciones ocultas. Todas se activan agachándote en ellas (siempre y cuando lleves el oro requerido).



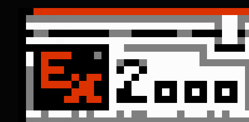
PODER

Está indicada con una letra "P" girando. Al activarla duplicas el poder de tus golpes. Cuesta 100 unidades de oro.



ENERGIA

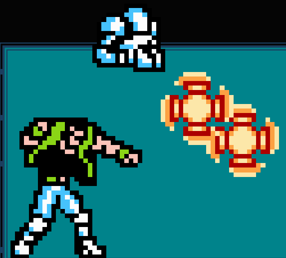
Está indicada con una cruz roja. Al activarla recuperas la totalidad de energía. Su costo es de 300 unidades de oro.



VIDA

Está identificada por las palabras "EX". Al activarla recuperas una vida. Vale su peso en oro, o sea 2000 unidades de oro.

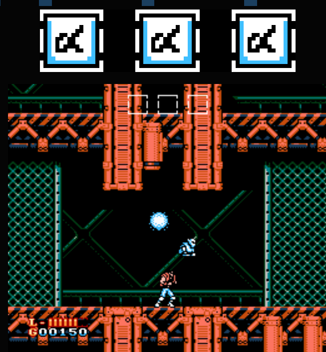
SATELITES



Los pequeños robots (satélites) los obtienes luego de haber juntado tres símbolos "α" ó "β". Este robot satelital va de acuerdo a la combinación que has formado. El robot no es invencible, así que cuídalo o resígnate a perderlo.

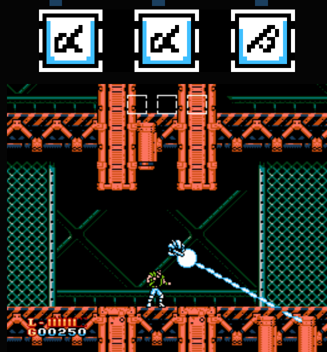
He aquí las 8 combinaciones que puedes hacer.

α = ALFA (A) **β = BETA (B)**



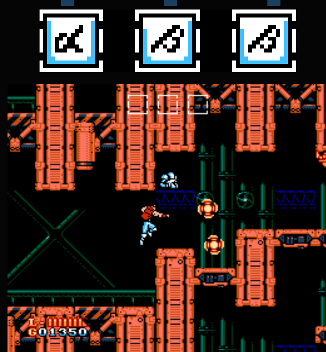
Yobobot

Este robot hace el efecto de una honda al ser usado, algo útil por la velocidad con la que hace girar la bola de energía.



Laserbot

El laser es en muchos juegos el arma más poderosa, y aquí no es la excepción (incluso atraviesa pisos), aunque el tiempo de disparo es tardado. Uno de los dos más recomendables.



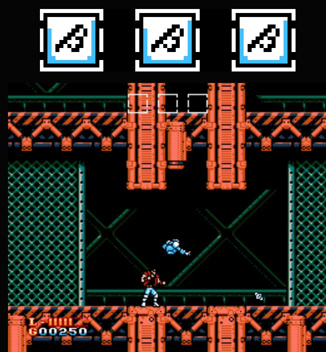
Ricobot

Este robot lanza como máximo tres discos que rebotan en las paredes, similares al diamante de **Castlevania II** (tiene poca potencia).



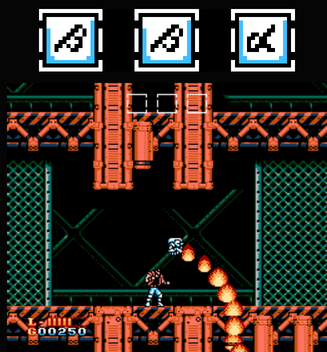
Swordbot

A mi juicio el más inútil de los satélites. Solo da espadazos de corto alcance.



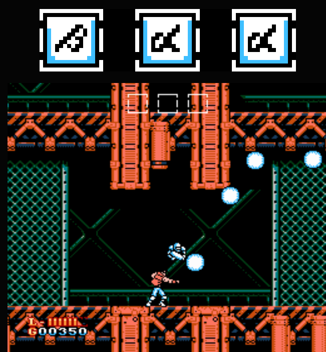
Grenadebot

Lanza una granada en una pequeña hipérbola que explota cuando toca algo. Hay que ser precisos si queremos aprovechar sus cualidades.



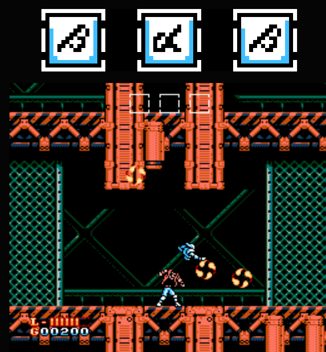
Pirobot

Es como el objeto que andas buscando desesperadamente: te sirve cuando ya no lo necesitas. Espera a que salga una pequeña flama del robot, y luego rocía.



Bounceobot

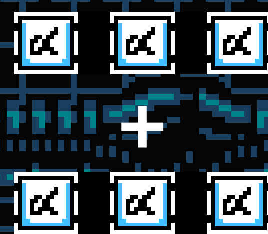
Disparas cuatro bolas de energía que flotan, y una vez que tocan el techo siguen el trayecto lentamente (quien sabe de ciencia no sabe de funcionalidad).



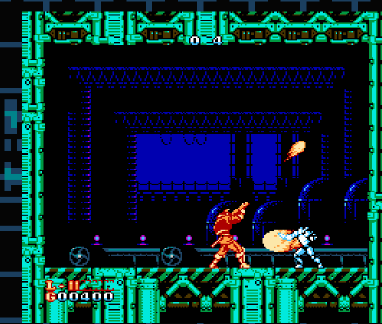
Yoyobot

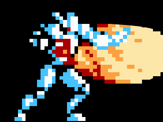
Cuatro discos lanza este satélite en forma de yoyo-bumerang. Poco alcance. Más que poder te dará seguridad frente a los enemigos insidiosos. Recomendado.

Especiales



Cyborg

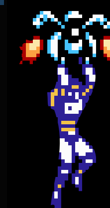




Junta 2 veces el mismo satélite (sin que hayas perdido el primero), para que te den una armadura que dura 15 segundos y lanza bolas de fuego (si te tocan solo te restan tiempo).
EJEMPLO: AAA + AAA.

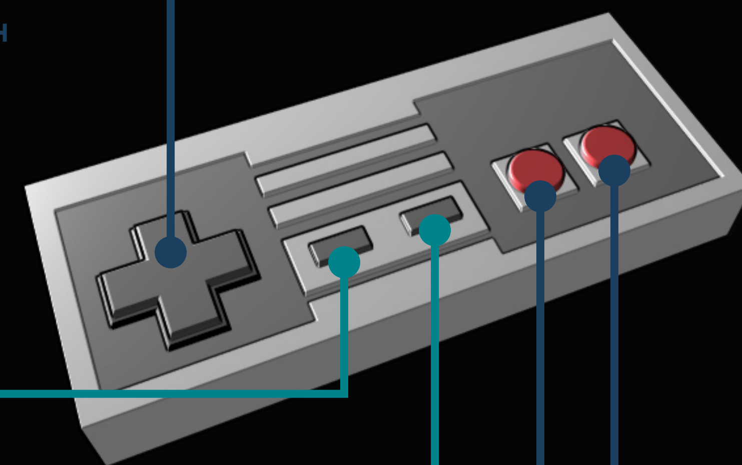


Hoover



Teniendo cualquier satélite, presiona y mantén la dirección abajo junto con el botón de salto para que te sujetes del robot, una vez que lo sujetes suelta la dirección abajo y este te elevará hasta tocar el techo. Si oprimes golpe mientras vas en el **Hoover** lo lanzarás fuertemente fuera de la pantalla y golpeará a los enemigos que se atraviesen en su camino. Al cabo de unos momentos regresa.

MOVIMIENTOS



CRUCETA

IZQUIERDA y **DERECHA** mueves al personaje; presiona **ABAJO** para agacharte, también te sirve para tomar el item de las estaciones; la dirección **ARRIBA** te permite sujetarte de los enrejados, siempre y cuando estés dando un salto.

BOTÓN SELECT

Mover el cursor para elegir alguna opción.

BOTÓN START

Iniciar juego y continuar, poner pausa y quitarla (cuando pones pausa puedes ver la puntuación y las vidas).

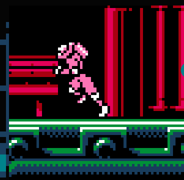
BOTÓN B

Golpe, si lo presionas rápidamente darás tres golpes y un remate. Cuando tienes un satélite (robot compañero) este atacará cuando tú golpeas.

BOTÓN A

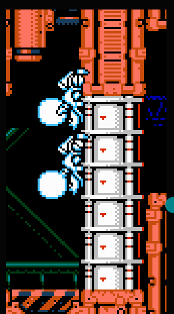
Salto (la longitud depende del tiempo que lo presiones), si lo presionas cuando estás sujeto de una reja te soltarás (pero no del estómago).

METAL COMMAND



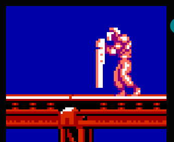
Corredor

Solo avanzan hacia delante y saltan las bases que pequeñas, al tocar pared regresan por donde vinieron (por suerte alguien olvido insertarles cerebro).



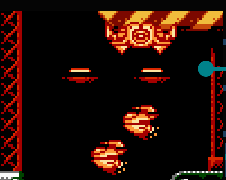
Alimaña de pared

Como este cyborg solo aparece en las paredes basta con que no te pegues demasiado a ellas, así cuando venga bajando puedes golpearlos sin riesgo alguno (solo sale en el área A). Algunos de ellos disparan un pequeño laser.



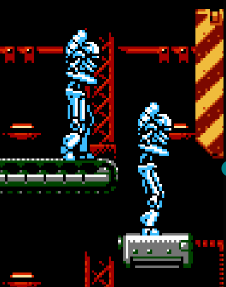
Shield

Este soldado con escudo está quieto mientras no lo toques, una vez que lo golpeas en el escudo se acercará a ti, necesitarás varios golpes para mantenerlo a raya.



Robo Seeker

Este enemigo lanza dos pequeños robots voladores que localizan la altura a la que estás para volar hacia ti, ve a la raíz del problema para que dejen de molestarte, y si estás lejos de él colócate en la más incómoda de las bases y cuando vengan hacia ti ponte en un lugar cómodo.



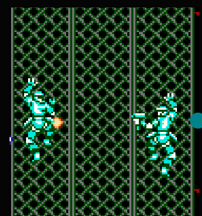
Bi-Borg

Este borg es relativamente fácil (y alto), golpéalo lo más rápido que puedas y de preferencia con remates para que no alcance a tocarte, algunos de ellos aparecen sobre las bandas rotativas. Procura no quedar atrapado entre dos de ellos, espera a que ambos estén de un mismo lado para hacerles frente.



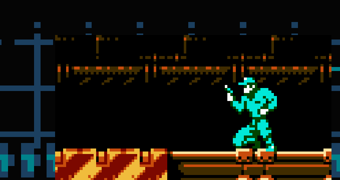
Estratega

Este soldado porta una arma y se acerca a ti lo suficiente como para dispararte, si tú te acercas a él entonces correrá, síguelo y elimínalo lo antes posible porque puede estropearte otros movimientos. Si llega a disparar salta su disparo, agachado te toca.



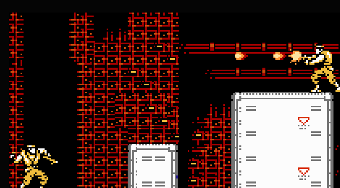
Trepador

El trepador aparece en algunos enrejados, te sigue y cuando está cerca de ti hace un disparo en línea recta, no hay mucho problema mientras no te alinees con él; tú también puedes golpearlo cuando estás sujetado del enrejado. Si puedes golpearlo desde tierra es mejor.



Soldado

Cuando te ve hace un disparo (nunca avanza ni retrocede), agáchate para evitarlo y aprovecha la pausa que hace para acercarte a él.



Commando

El más astuto de los enemigos del juego, solo se ve en la última fase, si estás alejando de él te lanza una granada, si estás cerca hará un potente disparo triple (observa el detalle del impacto al disparar).

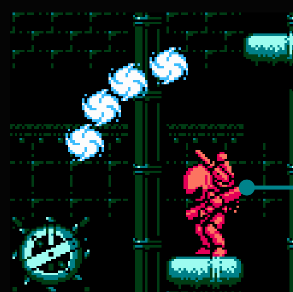


Demoledor

Si estás lejos te lanza una bomba, si te acercas te golpeará. Acércate y golpéalo, cuando actúe como simio (se rasca las axilas) aléjate porque dará un fuerte golpe, regresa y golpéalo otra vez y vuélvete a alejar, repite los pasos hasta explotarlo. Si te da mucha guerra es mejor saltarlo.

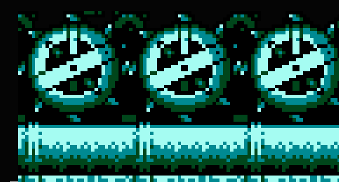
Mina Triple

Esta mina hace tres disparos al aire, tiene dos formas de hacerlo, así que es conveniente estudiar la manera en como lo hace.



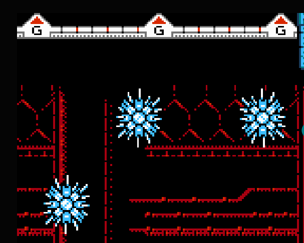
Buzo

Estando flotando en el agua te disparará algunas bolas de fuego azul, aléjate si lo hace (para calcular el espacio entre ellas y que no te toque); cuando estás a su nivel te ataca con torpedos, si te agachas no te tocan, aprovecha los intervalos entre cada uno de ellos para acercarte y meterle unos cuantos puñetazos.



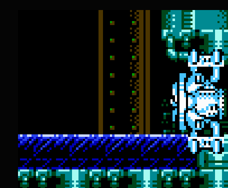
Mina de Picos

Esta pequeña mina con picos se mueve con mucha lentitud (solo aparece en el agua), pero si la tocas te daña, calcula el momento justo para golpearla y estallarla lejos de tu cara.



Erizo

Este enemigo avanza lentamente, pero se caracteriza por no dejarte hasta que lo explotes o el te pique. Si lo atacas con satélites lanzará 8 púas en todas direcciones.

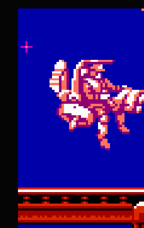


Ventilador

Más que un enemigo este es un obstáculo que te empuja para hacerte tocar picos. Avanza en dirección contraria a su corriente de aire.

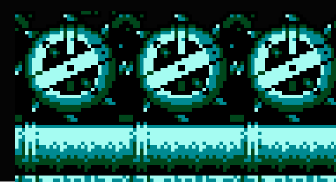
Mina de Agua

Aunque sea lenta no deja de ser incómoda en el camino, estállala con un golpe lo antes posible para que deje de seguirte.



Rotocoptero

Este enemigo es sumamente molesto. Cuando se quede quieto es mejor agacharse porque lanzará un misil, golpéalo y voltéate para recibirlo del otro lado con otro golpe, ve alternando los golpes según se acerque a tí, hasta explotarlo (no olvides agacharte cuando se quede quieto). No avances hasta destruirlo.



Mina de Fuego

Esta mina se arrastra por el suelo y ocasionalmente eructa fuego, solo hay que saltarla cuando está apagada.



Zombie

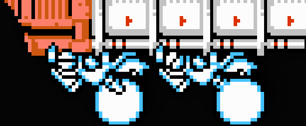
Aparece en un solo nivel dentro de las bañeras criogénicas, así que ábrelas cuando no haya enemigos en pantalla, vé golpeándolo y alejándote. No avances la pantalla hasta que lo venzas.



Larva

Estas larvas voladoras pueden aparecer por cualquier lado de la pantalla, cuando vengan hacia ti retrocede unos pasos y comienza a golpear para que cuando lleguen a ti las recibas con remates, si no las destruyes de un remate retrocede unos pasos más y repite la operación.

AREAS



Inicio

MAPAS CORTESÍA DE: ALEX SEMENOV "SHIRU"

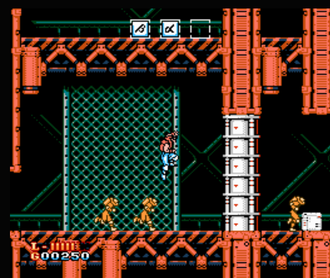
AREA "A"

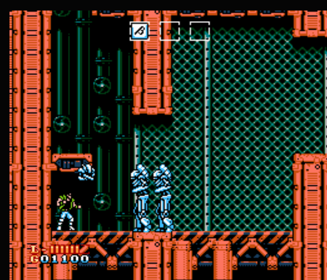
Fábrica

Siempre que hago una guía me parece absurdo hablar del primer nivel, pero aquí vamos:

El hecho de que los enemigos vengan hacia ti inocentemente no quiere decir que debas confiarte: los corredores dan algunos saltos en las plataformas, los cuales debes calcular para evitar que te toquen.

Casi iniciando hay un pequeño enrejado, practica los movimientos para tomarte y desasirte de él, práctica también los saltos desde el enrejado.





Recuerda que algunos de los contenedores pueden tener granadas o bolsas de dinero, siempre ábrelos con un remate, así si te sale bolsa de dinero podrás obtener más oro que con golpes normales.

Cuando llegas a donde los Bi borgs, es mejor esperar a que ambos estén de un mismo lado para no quedar atrapado.

Da cuenta de los Robo seeker tan pronto tengas oportunidad para que dejen de perseguirte los aves biónicas que de ellos salen.

Cuando veas una caída sin fondo ve cayendo del lado derecho

TIP: EL REMATE CONSECUTIVO

Oprime repetidamente golpe, y luego del tercer golpe comenzarás a dar un fuerte remate; el problema es que si caminas o saltas pierdes esa secuencia (y hay que repetir los golpes normales).

Por ello, he aquí una forma coherente y útil para sacarle provecho: una vez que ya estás dando remates avanza un paso y da otro remate, avanza otro paso y sigue dando remate... con eso no perderás la fuerza de los golpes, y te és muy útil sobre todo contra los jefes, o contra enemigos que te atacan por dos flancos.

IMPRESIONES SOBRE EL AREA "A"

Como dije en el preámbulo: la música me parece segundona, que para nada va acorde con la velocidad emocional a la que te lleva el juego, aún y cuando los sonidos, los destellos, y el manejo efectivo y vívido de los colores comienzan a prender la mecha.

La emoción no se corta ni con tijeras... sigue dando pie, o mano mejor dicho, a golpear robots, y este primer nivel lo ilustra adecuadamente, sin que se pierda en lo que sigue.

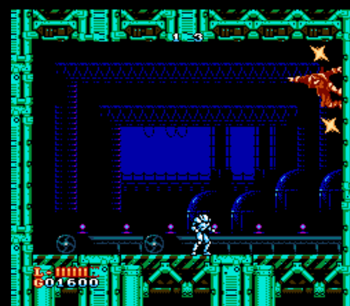


Jefe: Balzire

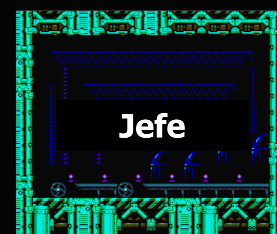


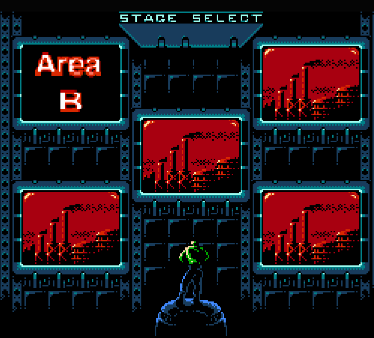
Acércate a él y sin golpearlo da tres golpes, ahora acércate y comienza a darle remates (los disparos que hace al techo no te tocarán).

Tan pronto lo golpees agáchate para evitar el culatazo y sigue golpeándolo agachado, sí da saltos hacia atrás síguelo y golpéalo.



Ahora, cuando Balzire se pegue a la pared colócate al centro de la pantalla, salta las bolas de energía rastreras que lanza, y comienza a golpear para que cuando el se despegue de la pared tú ya estés dando remates, así recíbelo y recuerda agacharte cuando vaya a pegarte con su arma. Repite estos pasos para derrotarlo.



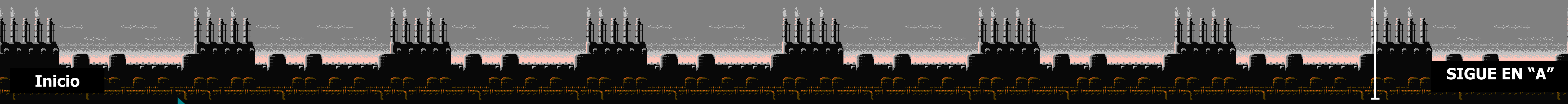


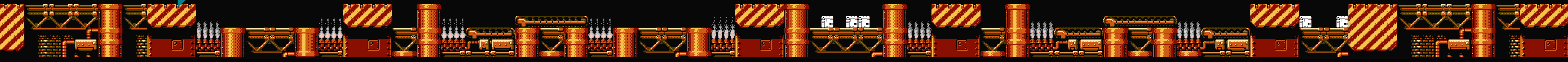
AREA "B"

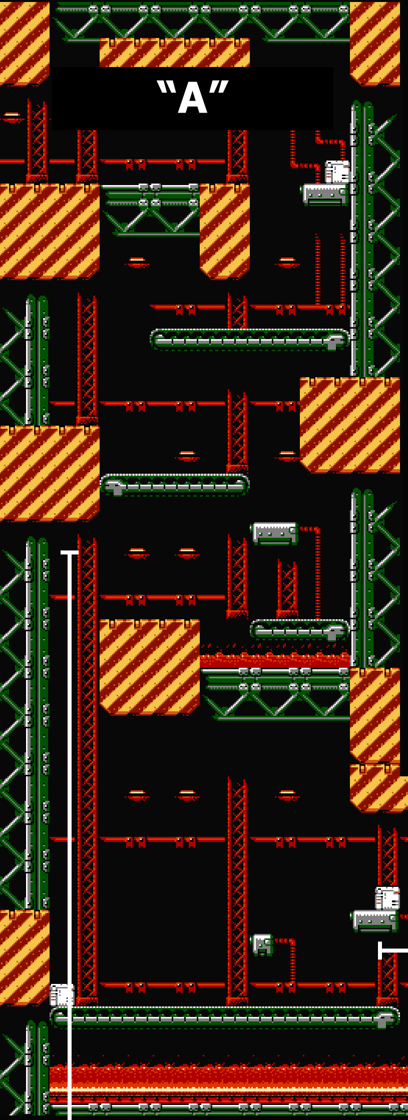
"Refinería"

Antes de la salida verás a un demoledor, usa la táctica de golpearlo y alejarte, o sáltalo si eres pacifista y no quieres problemas.



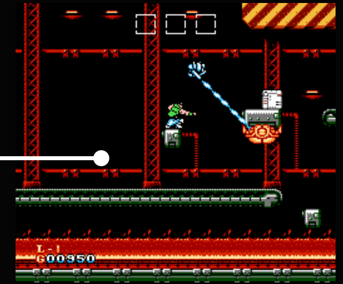






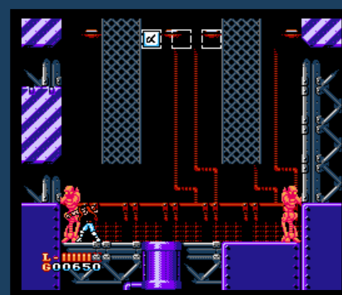
En el inicio de la parte baja de este nivel verás a los **Bi-borgs**, pero algunas bandas rotativas actúan a tu favor y otras no, así que primero identifica hacia qué lado se mueven para saber como puedes golpearlos.

Un detalle curioso es que los **Bi-borgs** sueltan una moneda chica o grande, pero hay mayores probabilidades de que sea una grande si los golpeas con remate. En esta parte baja de la Refinería ve eliminando a los Robo-seekers uno a uno, al igual que a los **Bi-borgs**, sin apresurarte. Si te falta energía puedes gastar un poco de tu mal habido dinero en la cápsula que verás a medio trayecto, aunque recuerda ser paciente si ves enemigos.



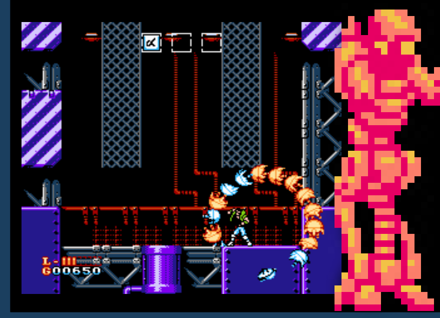
TIP: DINERO Y SATÉLITES

En este nivel es aconsejable que combines las letras para que obtengas el robot laser (AAB), además de ello, recuerda que el dinero se hizo para gastarlo (al menos en este juego), así que invertirlo en energía es de sentido común.

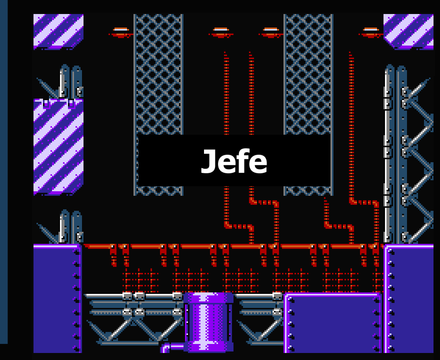


Jefe: Pogoborgs

Colócate del lado izquierdo de la reja izquierda, agáchate y mantente golpeando al Pogoborg de esa parte, luego de algunos golpes se destruirán ambos y ahora aparecerá una serpiente mecánica, no te muevas mucho, y acomódate de tal modo que haga un circulo alrededor tuyo; el collar de su cuerpo cambia de color a medida que lo golpeas, rojo: te daña, azul: inofensivo. El resto solo es dar golpes a la cabeza hasta que explote.



NOTA: En la versión japonesa el jefe es Cyborgape, los Pogoborgs no aparecen en el juego.



IMPRESIONES SOBRE EL AREA "B"

De la primera parte de este nivel llama la atención el cielo plomizo (bonita contaminación) y sus efectos de scroll; aquí conocerás por primera vez al soldado del escudo (Shield) que no es el Capitan América, pero ¡vaya con la resistencia que hace sentir al ser golpeado!.

Más efectos de movimiento con bandas rotativas que se vuelven una espina en el costado; hay armonia entre rojos y verdes complementarios, y desde luego: más metal listo para ser fundido, en un nivel que no defrauda a lo que el primer nivel ofreció.

El jefe es el más simple del juego, pero no por ello decente.

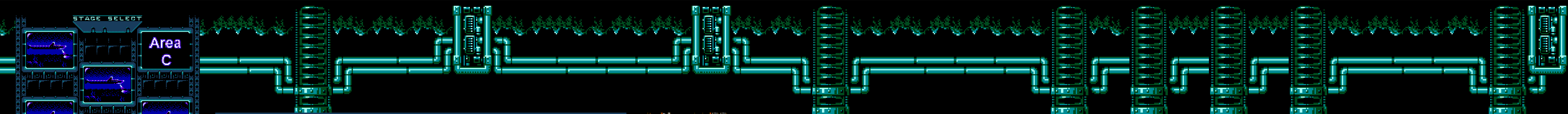
En la segunda parte de este escenario harás un descenso, antes de saltar las partes de lava elimina los pájaros que lanzan los Robo seeker con golpes normales, no uses remates (o sáltalos si tienes oportunidad).





Antes de enfrentarte al jefe debes vencer a dos trepadores, colócate en el bloque gris y agáchate, espera a que vengan a ti para eliminarlos cómodamente.

En la cabina de la parte baja del final puedes aumentar tu poder. Recapitulando: de nada sirve el dinero si no lo inviertes.



AREA "C"

"Submarino"

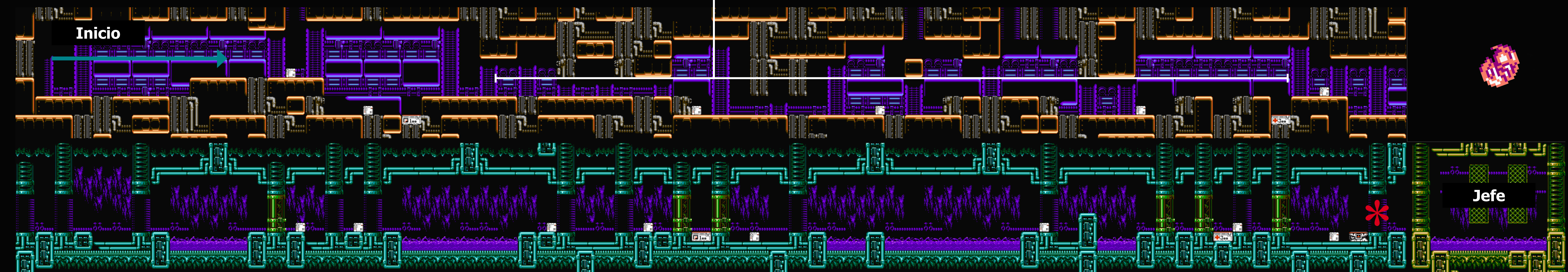
A mi parecer es la segunda escena más difícil del juego (superada solo por la "F" de Infernon).

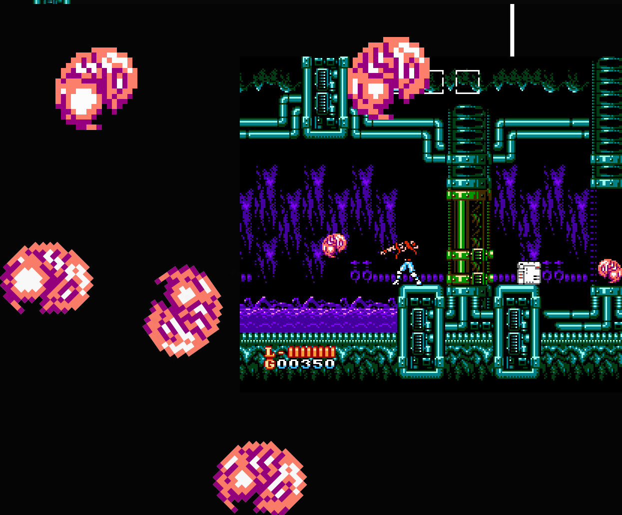
En la primera sección del submarino nos encontramos algunas válvulas que dejan escapar vapor, así como soldados acuclillados. Ve avanzando poco a poco para ir viendo de donde caen los corredores (y que no te caigan en la cabeza), por cada tramo que avances ve agachándote por si hay algún soldado que no has visto. Antes de salir hay una cápsula que llena tu energía, úsala: lo que viene tiene mediano/alto grado de dificultad.

IMPRESIONES SOBRE EL AREA "C"

Cómo me frustraba este nivel: la primera parte es como un estímulo, pues luego de que la estudias te parece retadora, y la superas; pero apenas iniciada la siguiente subfase, el líquido morado se te pega a los tobillos como chicle, y comienza lo difícil, pues esas larvas vienen como tiburón al cardumen, y como por desesperación o instinto tratas de huir, solo para encontrarte acorralado.

El juego destaca por todos estos elementos de física en tierra, aire y agua, y probarlo en este escenario no solo hace que se te salga una palabrota: uno descubre la maestría de su programación, aún en su viscosa gelatina morada, y en esos arteros experimentos que para nada descuadran la idea cyborg.





Antes de abrir los contenedores criogénicos regrésate a ver si no hay enemigos atrás, pudiera parecer que los enemigos vuelven a aparecer si regresas pero no es así; asegúrate de eliminar a TODOS antes de seguir avanzando. Este tip es importante para evitar amontonamientos y encrucijadas. Es preferible atacar a los enemigos desde las plataformas, si estás en el líquido morado te costará trabajo caminar y evadir las molestas larvas.

Jefe: Cyborgape

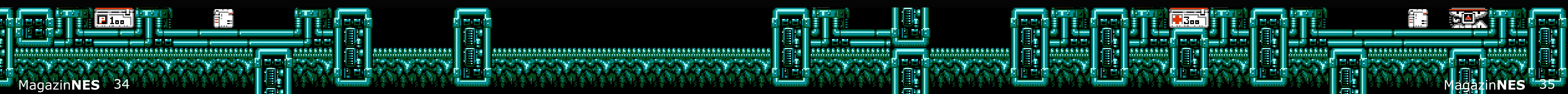
Colócate del lado derecho de la reja, al nivel que indica la FOTO 1, mantente saltando y golpeando para que Cyborgape no baje hasta el suelo.

Cuando escuches que carga energía quédate quieto porque se lanzará velozmente hacia la pared contraria (como en la FOTO 2).

No lo sigas, solo mantente saltando, y cuando te lance sus tres disparos quédate quieto y no te tocarán (FOTO 3). Él cargará energía luego de sus disparos e ira a la pared de la derecha.

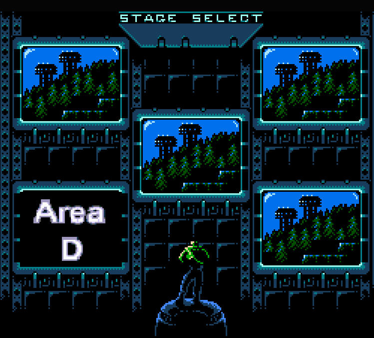


Ahora vuelve a saltar y mantente golpeándolo (no subas a la reja o no te dará tiempo de bajarte cuando cargue energía), y repite el procedimiento. Este es el patrón para vencerlo con facilidad... ¡sin siquiera moverte de tu lugar!.

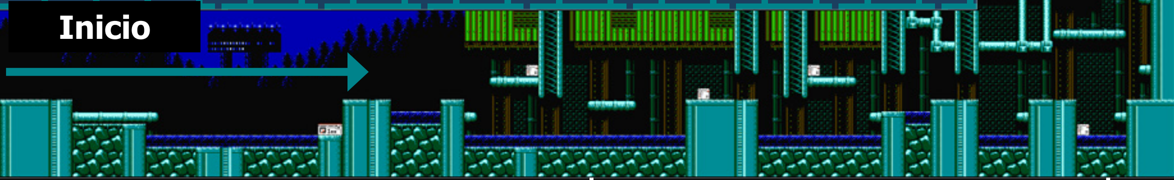


AREA "D"

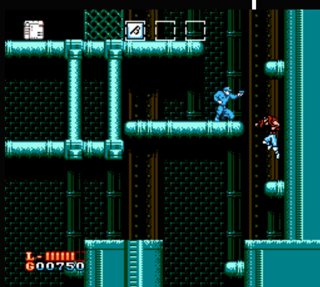
"Planta de Filtraje"



Inicio



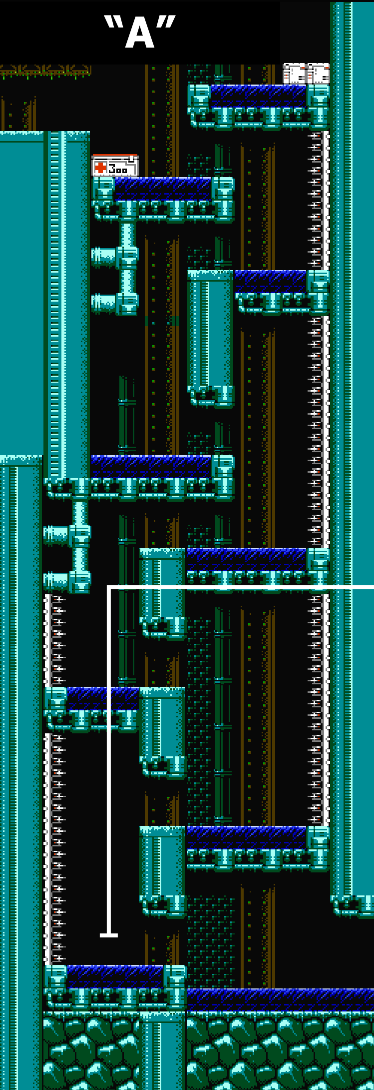
SIGUE EN "A"



Al comenzar el ascenso es preferible dar un pequeño salto para hacer que los soldados disparen, y cuando hagan la pausa dar saltos normales para alcanzarlos y eliminarlos.

La primera fase es resbaladiza, pero puedes usarla a tu favor: avanza sin detenerte y cuando tengas a un enemigo a tu alcance comienza a golpear sin parar, el impulso del golpe te frenará y te dará oportunidad de esquivar los ataques que te hagan.

"A"





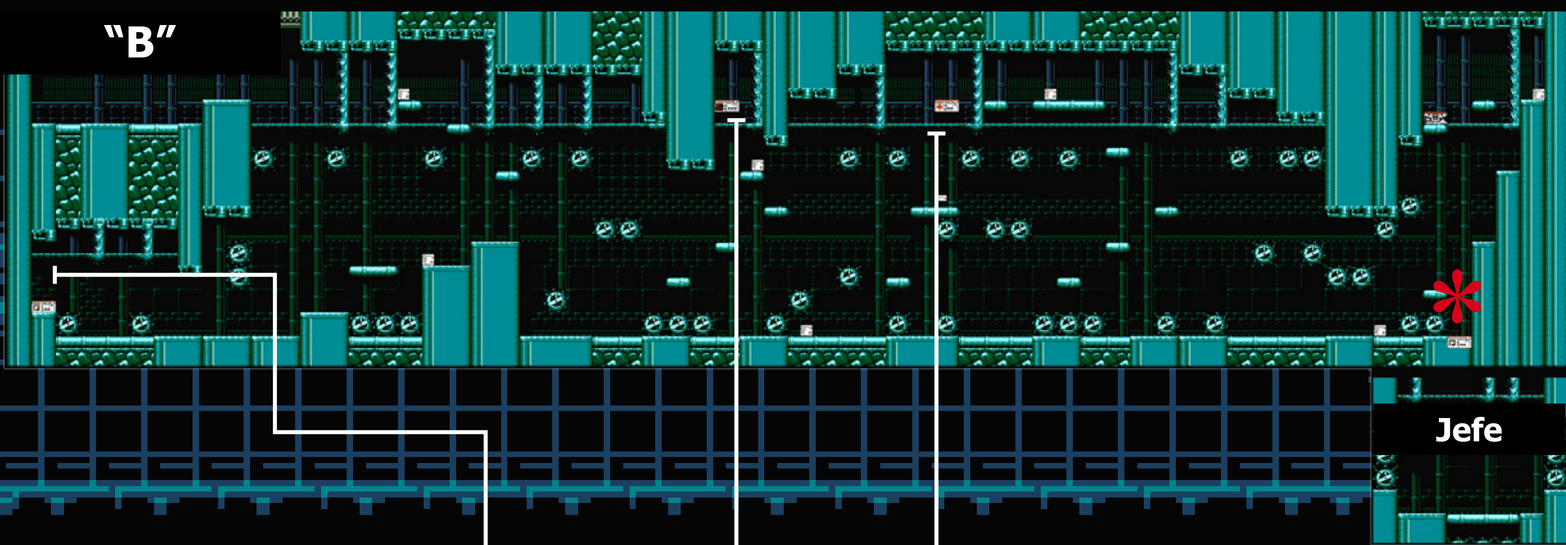
Si los dos demoledores del final de la fase te dan problemas, entonces solo activa la cabina de energía para llenarte, y enseguida ignóralos con saltos.



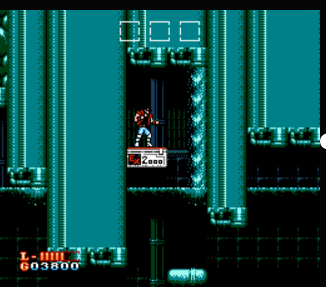
Cuando comiences a bajar hay unos ventiladores que te empujan hacia los picos, para acercarte a ellos hazlo con saltos, golpéalos y vuelve a saltar hacia ellos para que no te pinchen en la pared.

SIGUE EN "B"

"B"



Jefe



Luego de la sección de los ventiladores llegamos a la planta de filtraje, que se desarrolla en su mayoría en el agua. Una vez que entras en ella puedes optar por ir del lado izquierdo a duplicar tu poder, aunque debes ser cuidadoso con las corrientes de agua. Mientras estés en el agua puedes dar super saltos, busca los lugares seguros antes de saltar, o hazlo con precaución para no pegar con obstáculos arriba de ti.

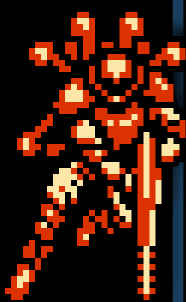
El juego tiene pocas vidas dispersas, así que aprovecha la oportunidad de hacerte con esta.



Si deseas tomar esta cabina de energía debes saltar por los bloques del lado derecho justo desde la orilla, tómate tu tiempo porque si caes puedes tocar las aspas de los motores.

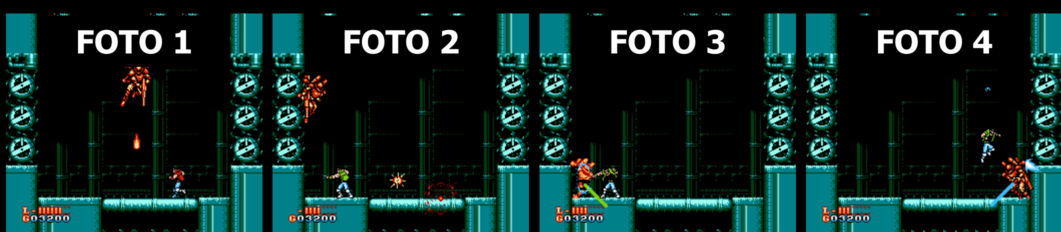
Jefe: Harptune

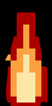
Al aparecer en escena dirígete al lado contrario de donde esté, cuando él avance de izquierda a derecha tu camina de derecha a izquierda, y cuando avance de derecha a izquierda tú solo camina de izquierda a derecha, luego de tres o cuatro recorridos dejará caer minas (fáciles de anticipar así como vas caminando). Mira la FOTO 1.



Una vez que lance las minas colócate a un palmo del extremo a donde él llegará, y golpea tres veces rápidamente para comenzar a dar remates, así cuando Harptune baje a tu nivel lo recibes con dos o tres poderosos golpes (según lo rápido que seas). Mira las FOTOS 2 y 3.

Cuando prenda su espada da un super salto para esquivarlo (mira la FOTO 4), y repite la operación. Facilito, facilito.





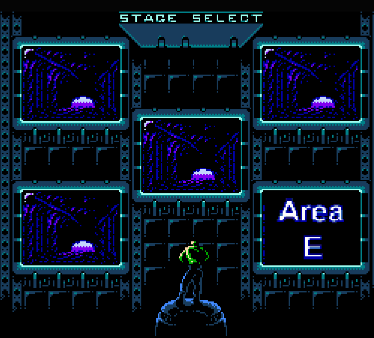
IMPRESIONES SOBRE EL AREA "D"

Si el hielo ya es de por sí una lata, sumémosme aire, y la libertad del agua, y tendremos un extraordinario desajuste al control que imprime reto.

La segunda subfase se siente amplia gracias a sus 2 o 3 pantallas en vertical que ocupa, muy buena para ser explorada, aunque no se trate de eso.

AREA "E"

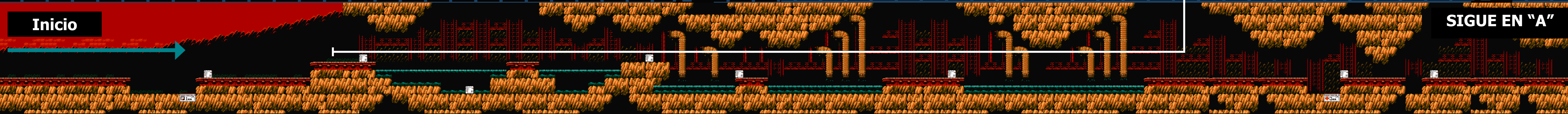
"Centro de investigación Anti-Gravedad"





Este nivel comienza de manera normal (con los enemigos que hasta ahora ya conocemos), pero cuando llegues a la entrada de la caverna se pone a la altura: avanza con cautela y presto a esos reflejos de lince, porque comenzarán a caer rocas. Reflejos, y nada más.

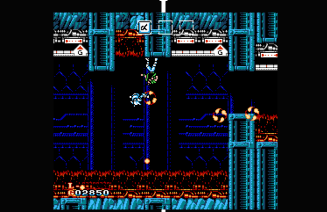




Al cambiar de fase (ahora deberás trepar) es mejor esperar a que los trepadores estén a tu nivel para golpearlos sin mayor problema. Es de sabios ser paciente.



Al ingresar al laboratorio irás probando niveles de gravedad, cuando el fondo es de color azul la gravedad se invierte, entre más rápido te acostumbres menos energía perderás. Los satélites son de mucha ayuda.

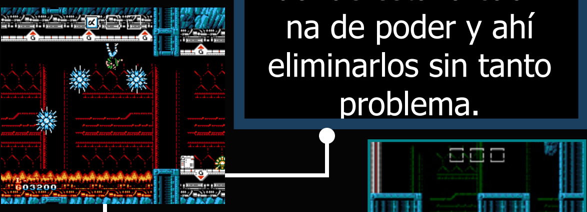


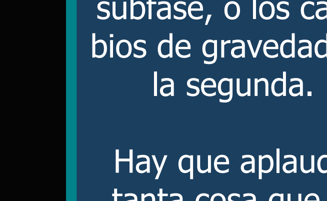


Cuando la gravedad vuelva a ser normal haz uso de los remates en contra de los erizos, sobre todo si vas con el poder normal. No uses satélites contra ellos (así evitarás que exploten).

Toma la energía de la cabina que está al salir de la zona azul, para sortear con seguridad la siguiente entrada al laboratorio y el cambio de gravedad.

Cuando el fondo del escenario se haga rojo habrá gravedad tanto en el techo como en el suelo, ve al techo para atraer a los erizos y cuando comiencen a seguirte regresa al piso para recibirlos con remates. Otra cosa que puedes hacer es llevar todos a donde está la cabina de poder y ahí eliminarlos sin tanto problema.





Al ir cayendo en esta parte, pégate del lado izquierdo para llegar al contenedor



"A"

IMPRESIONES SOBRE EL AREA "E"

Si en el **Area C** fueron un dolor de cabeza las larvas, aquí lo son los erizos.

Este nivel tiene una mezcla medio rara de elementos, peligrosos todos ellos, como las rocas que caen en la primera subfase, o los cambios de gravedad en la segunda.

Hay que aplaudir tanta cosa que le han puesto.

Jefe: Gravitus



Este jefe no es difícil (es más, no sé porqué estoy usando esa palabra), pero las bellas siluetas estroboscópicas que lo acompañan quizás hagan que te distraigas y seas su presa.

Para empezar solo muévete un paso a la derecha de donde apareces, el vendrá descendiendo, salta para golpearlo dos o tres veces como en la FOTO 1.


FOTO 1

Enseguida hará una ronda en círculos, en ese tiempo haz la técnica del remate consecutivo, así puedes calcular cuando se acercará a ti, y recibirlo con un remate para hacerlo retroceder, enseguida tú retrocede también para que quedes a la altura de su trayectoria de círculos y puedas repetir la operación si es que sigue dando vueltas, como en la FOTO 2.


FOTO 2

Si observas que carga energía aléjate de él, pues la lanzará en todas direcciones, como en la FOTO 3.

Si ves que lanza una esfera al suelo, hará cambiar la gravedad, observa el color del fondo para saber el comportamiento.


FOTO 3

FONDO VERDE (Gravedad normal): Sigue la física del juego.
FONDO ROJO (Gravedad media): Si de un salto rebasas la mitad de la pantalla te irás al techo, si no seguirás en tierra.
FONDO AZUL (Gravedad invertida): Caminarás en el techo. Si presionas abajo en el control te agachas, izquierda y derecha siguen funcionando de la misma manera (se trata de gravedad, no de un hechizo loco para invertir el control). Observa en la FOTO 4 cómo luce el fondo.


FOTO 4

Cuida de no caer en las brasas que hay, síguelo en su recorrido y mantente golpeándolo cuando puedas. No hay tanto problema como pudiera parecer.

AREA "F"

"Ciudad (en ruinas)"

STAGE SELECT

Area F

Inicio

La naturaleza siempre sigue el camino del menor esfuerzo: el de la destrucción masiva. Un buen juego que nos hable del dominio del mundo, tecnología, rebelión, masacre, y megalomanía, debe presentar por lo menos una fase de este tipo. Y en esta ocasión se trata del fuego haciendo estragos en la Ciudad.

Considero que esta es el área más difícil del juego, así que prestos a cuanto veamos, y listos para no caer de la sartén al fuego.

Para empezar queda más que recomendado el hacerte acompañar de un satélite, un gran y peligroso contingente de enemigos te perseguirán, además de que el terreno será otro de los obstáculos a considerar, sobre todo el fuego en algunos techos que de repente se puede perder de vista (hasta que ya nos chamuscó claro está), o algunos goteos del mismo fuego que apenas si tendremos tiempo de esquivar por la presión de los enemigos, o ese elevador poseído.

Comienzas sobre lo que parece una autopista-puente en llamas donde pequeñas bombas van cayendo, avanza lo más rápido que puedas y golpea a los shield de manera pausada para que no te presionen. No conviertas en dinero las letras, y procura juntar la combinación del laser (A A B) o el yoyobot (B A B), a mi juicio, los que más sirven.... y los necesitarás.

SIGUE EN "A"

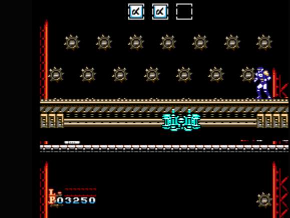
NOTA CURIOSA
Infernon y **Golden Samurái** (del juego **Shadow of The Ninja**), utilizan un ataque similar, así como colores en su cuerpo parecidos. Claro, son de **Natsume**, y a veces repetir esquemas da buenos resultados.



A1 Luego de la primera caída llegas a un escenario lineal, procura evadir los rotocópteros y seguir tu camino (si tienes suerte ellos no se aparecerán más adelante) hasta la cabina que llena tu energía, si aún tienes cuadros sobrantes enfrenta a los enemigos, si ya solo tienes un cuadro de energía entonces sí actívala para llenar tu energía y continuar. Observa el espacio sobre el contenedor blanco donde no te tocan los soldados "shield".



B1 Cuando vayas llegando al elevador (reconocerás el piso rojo de metal) avanza despacio hasta que aparezca un rotocóptero para eliminarlo, si te lo saltas puede ser que el juego se trabe, si esto llega a pasar pon pausa y quítala rápidamente, a veces funciona para destrabar el juego. Una vez que estés en el elevador aparecerá en la base un cañón doble que dispara hacia arriba, se mueve en línea lentamente, y aunque su avance es lento y esquivar sus disparos es fácil, conforme subas esto se volverá un problema.



B2 Al llegar a lo alto date prisa para eliminar el rotocóptero y que no te aprisione entre las últimas dos líneas de engranes, cuando lo destruyas comenzará a descender el elevador para permitirte el paso al final del nivel.

B3 Prepárate, que al triunfo se llega por el camino del fuego y del sufrimiento. No te fíes de los premios que pueda haber en el camino, concéntrate en los enemigos o terminarás a *rapé* con tu energía. La pausa es de mucha ayuda en estos juegos: cuando veas vigas ardiendo pon pausa y planea por donde puedes pasar, cuando estés listo quita la pausa y sigue. Mira los mapas para que veas donde están ardiendo las vigas, y planea cómo evitarlas.



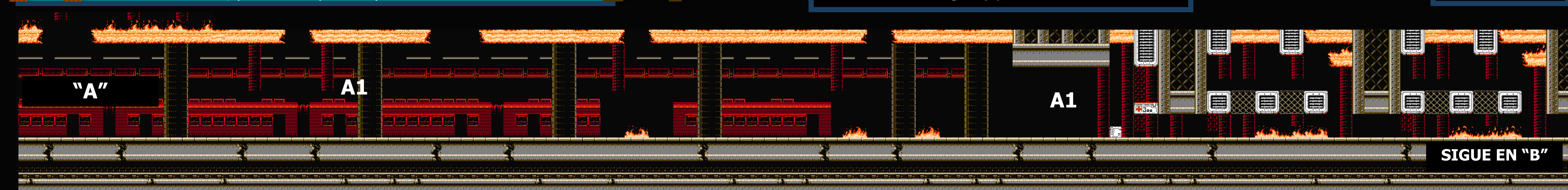
B2

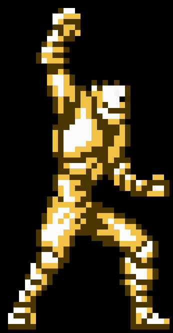
B4

Jefe

B3

B4 La última sugerencia: cuando bajes del elevador verás una cápsula blanca, NO LA ABRAS porque contiene una granada, y aquí es común que la gente llegue con su último cuadro de energía (y está de locos repetir el ascenso del maldito elevador), mejor esquiva el goteo y sigue adelante, una cabina que llena tu energía te aguarda antes de un difícil jefe.





Jefe: Infernon

Difícil, si... aún conociendo su talón de Aquiles. Presento dos formas de vencerlo, la primera es para novatos, y es tardada. La segunda forma requiere práctica pero con ella lo vencerás en tiempo record. Bienvenido al cuarto de pánico.

PRIMERA FORMA DE VENCERLO: Hay que ser paciente para terminar con alguien que te sigue como mosca a la azúcar (y el ascenso del elevador no viene a mejorar la situación). Cuando aparezca colócate donde indica la FOTO 1, y da tres saltos pausados para evitar las ondas que lanza con su espada.

Cuando Infernon salte hacia ti pásate por abajo y recíbelo con dos golpes, muévete hacia donde él apareció por primera vez para que evites su fuego, y prepárate a dar tres saltos con ritmo en tu mismo lugar (no seguidos, algo pausados), como lo hiciste antes (esto para evitar las ondas que te lanza). Pueden ser menos de tres ondas las que te lance, atento a este detalle. Mira las FOTOS 2 y 3.

Cuando salte hacia ti pásate otra vez debajo de él y recíbelo con dos o tres golpes, aléjate a la primera posición para repetir el procedimiento. (FOTO 4)

Si llegas hasta arriba (FOTO 5) y aún no lo has vencido entonces los engranes ya no seguirán bajando, aunque la primera línea de ellos pueden dañarte si saltas. Con un poco de paciencia, práctica y continuaciones seguro lo vencerás. Si acaso te faltaba una letra para completar el satélite, es tu día de suerte, porque aquí hay una cápsula que te la da, recuerda que el laser es una buena opción, aunque para gustos los colores.



SEGUNDA FORMA DE VENCERLO: Cuando Infernon aparece te da una muestra de su poder (y de lo que te aguarda), aprovecha para colocarte donde indica la FOTO 1, salta las ondas (pueden ser una, dos o tres), y una vez que termine de lanzarlas dará un salto hacia donde estás, avanza un poco hacia el centro de la pantalla y recíbelo con tres golpes y un remate (FOTO 2).

Enseguida aléjate unos 5 cuerpos para evitar el napalm, ahora viene el truco: salta la última explosión del napalm y ¡ACERCATE A ÉL!, posiciónate de tal modo que tu cabeza este aproximadamente en la mano que empuña la espada (FOTO 6), y golpéalo rápidamente, no te tocarán ni su espada ni las ondas (observa la energía y verás que no se pierde nada, no hay engaño). Cuando dé un salto tampoco te golpeará, con lo que tienes tiempo suficiente de evitar su caída y repetir la operación.

Te maravillarás de lo rápido que muerde el polvo con esta técnica (aún llevando el nivel más bajo de poder). Ten en cuenta que debes hacer esto entre los espacios donde no hay engranes, si llegan a representar un obstáculo solo evítalos ya sea con salto o pasando rápidamente debajo de ellos.

IMPRESIONES SOBRE EL AREA "F"

Un nivel con mucho reto: fuego, enemigos inmunes al fuego, elevador con fuego, jefe de fuego... muy caliente el nivel, y muy calientes deberán ser los dedos que estén en el control, pues se requiere que estés atento y calculando espacios donde el fuego no te tocará.

Ojo, ¡no abras la cajita blanca luego de terminar el ascenso del elevador!, pues hay una granada, y la verdad, perder una vida en ese punto, es casi como fallar un gol sin portero... y ¡vaya "cabreada" que te darás!.

Este nivel de dificultad me parece el ideal en un juego de acción.



AREA "C´"

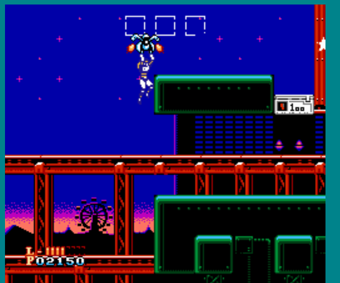
"Parque de Diversiones" (Solo versión Japonesa)

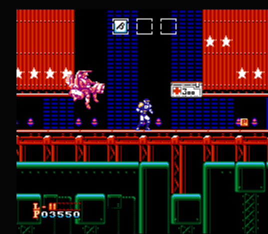


Este nivel es el más corto del juego (se compone solo de dos fases), aunque aquí hacen acto de aparición los enemigos más recurrentes y molestos del juego: los rotocópteros. Aquí te las verás con soldados en su mayoría, algunos están en niveles inferiores al tuyo, así que no sirve agacharse, también verás corredores, para ambos enemigos es mejor ir despacio y acabándolos uno a uno. Si al llegar a la cabina que llena tu energía aún te quedan barras de energía, es mejor que des cuenta de ellos y llénala hasta que los venzas.

HOOVER AL RESCATE

Si quieres tomar esta cabina de poder usa el Hoover





Aquí salen los rotocópteros. Cuando salga uno de ellos no sigas avanzando, elimínalo y ahora sí continúa. Más rotocópteros y "shields" te aguardan, si lo prefieres puedes dejar que todos te sigan hasta la cabina de energía, y ahí eliminarlos, para luego llenar tu energía.



Jefe: Shattered Dancers



Concéntrate en uno. cuando brille su arma te dará unos instantes antes de disparar, si estás muy cerca golpéalo para frustrar su disparo, de otro modo solo salta para esquivarlo.

Trata de arrinconarlos para una sucesión de golpes más rápida. Cuando alguno de ellos se salga de la pantalla mantente en movimiento para evitar que te caiga "manchis".

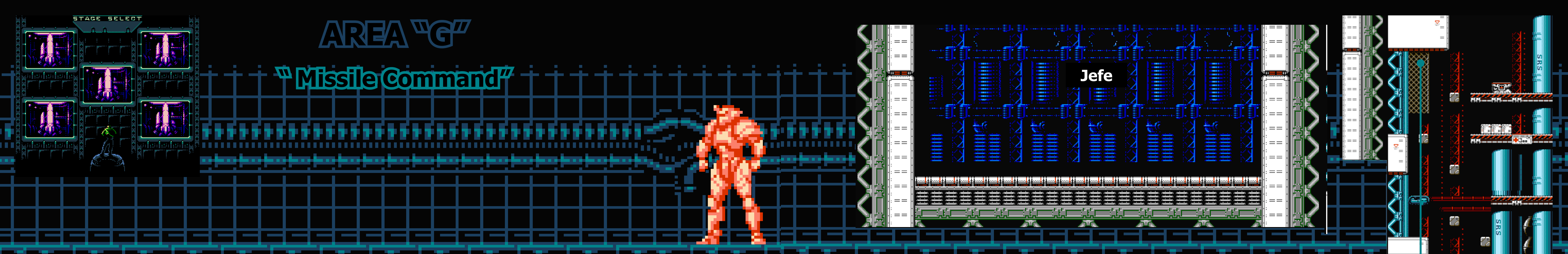
IMPRESIONES SOBRE EL AREA "C´" (VERSIÓN JAPONESA)

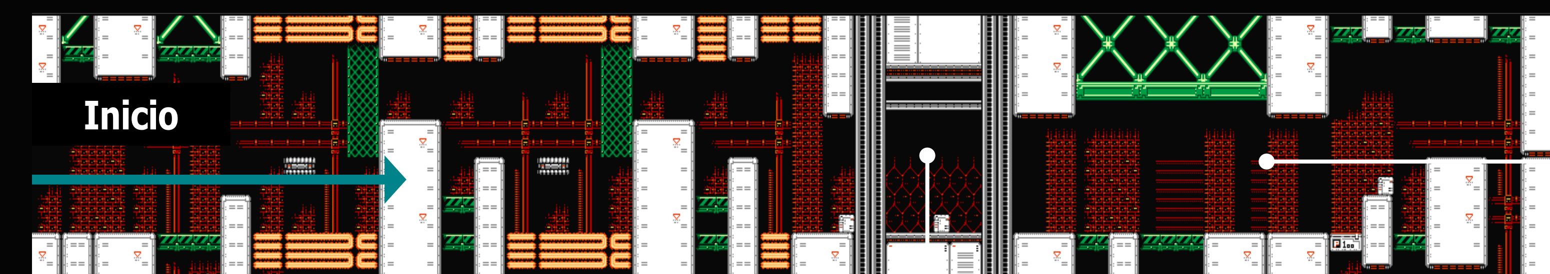
Este es el primer juego que conozco donde la versión japonesa resulta más fácil que la del resto del mundo. Este nivel en específico te ahorra la palabrota que se te salió en el nivel C de la versión Americana, pues no hay gran dificultad en su haber.

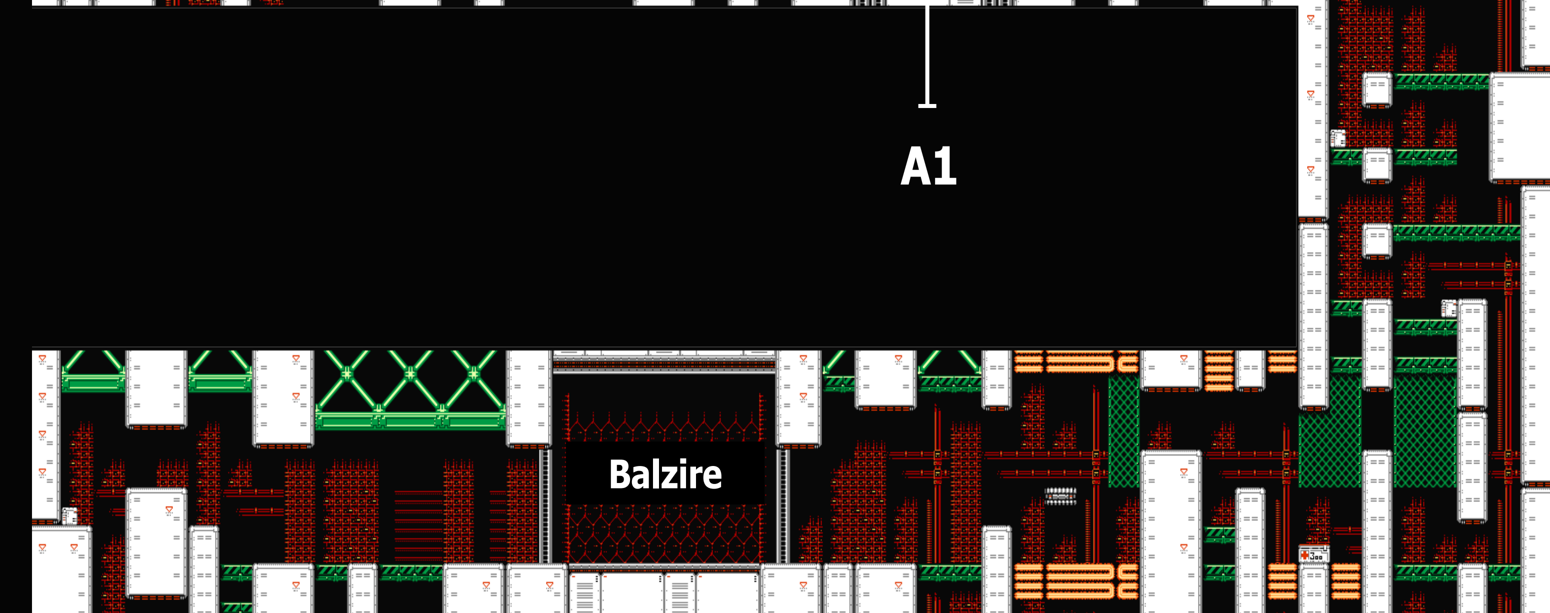
La agorafobia se queda en el pasado: ahora es un amplísimo parque de diversiones (que no sé como deba encajar) que relaja la pupila con tanto color sedante. Eso sí, se pasa en un soplido, lo que se le perdona con facilidad, pese al menguado reto que presenta.

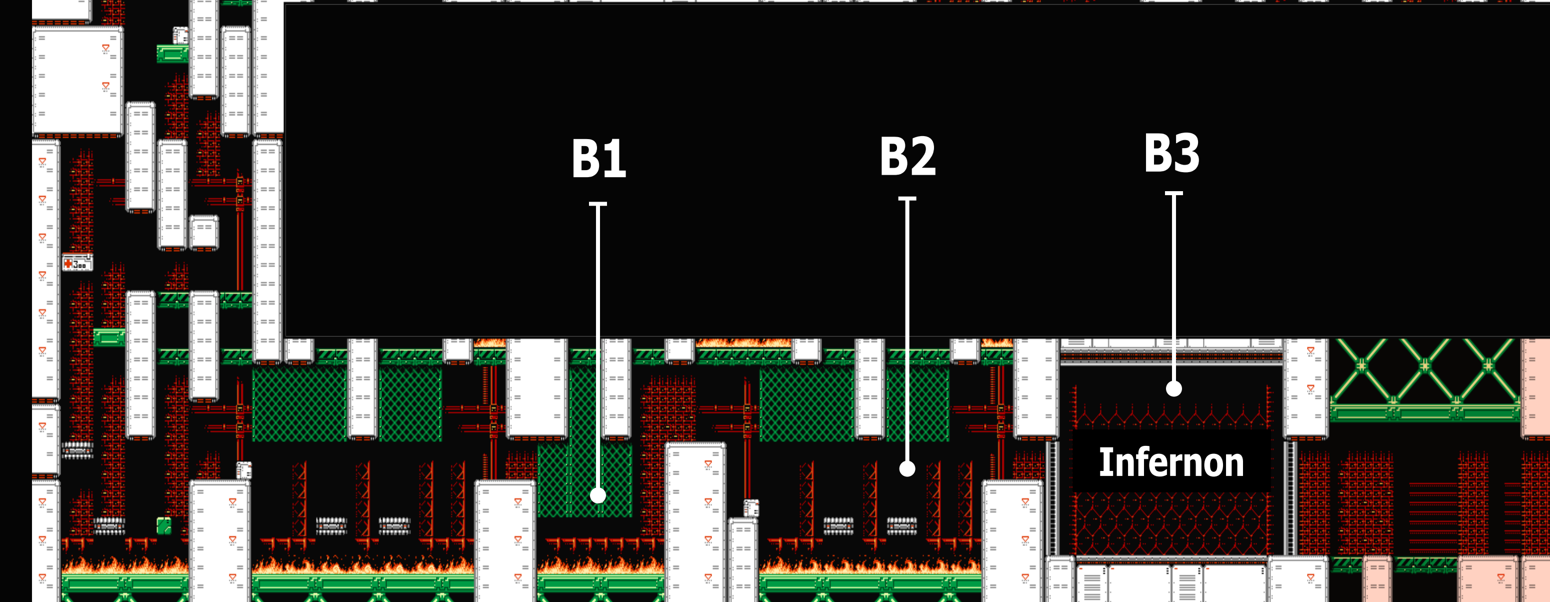


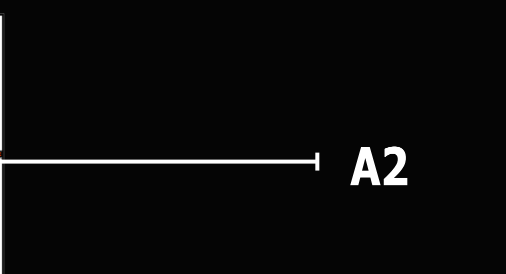


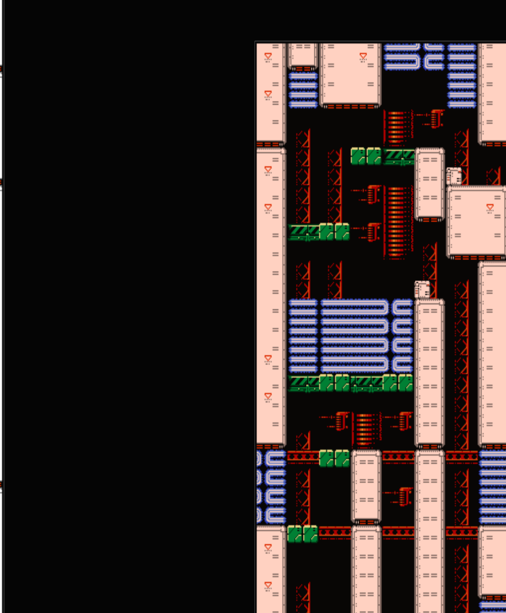

STAGE SELECT
AREA "G"
" Missile Command"
Jefe

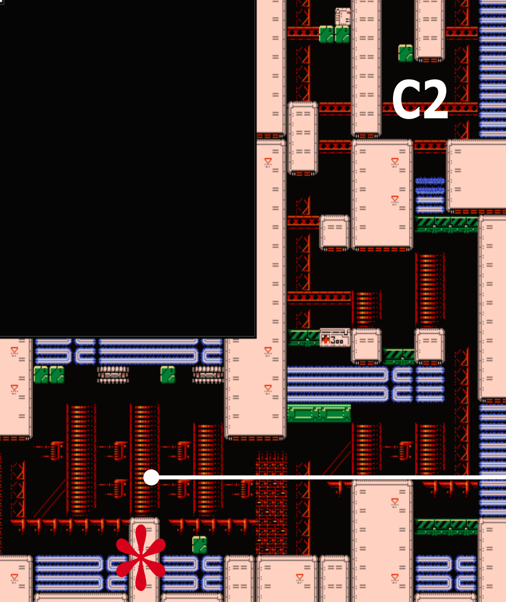

Inicio
A1


Balzire

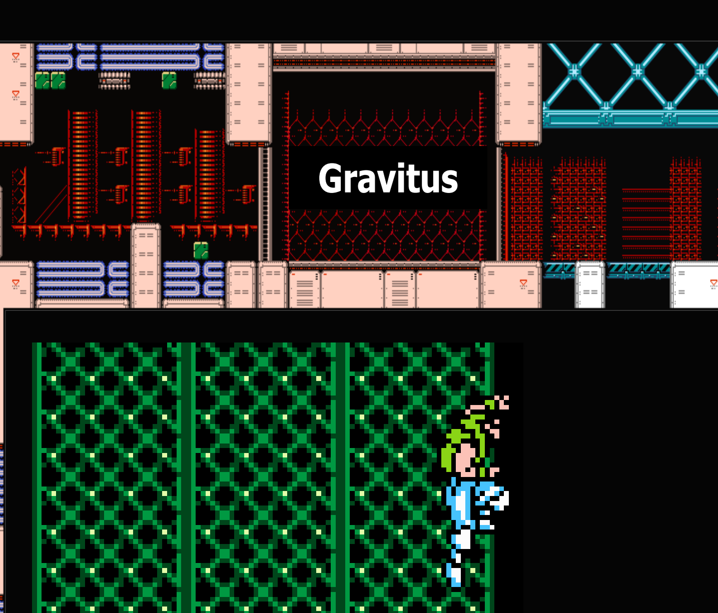

B1
B2
B3
Infernon

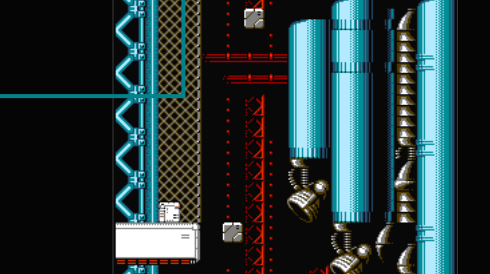

A2

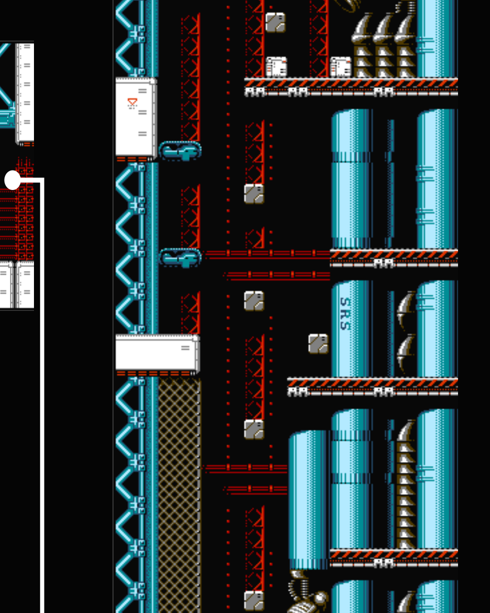


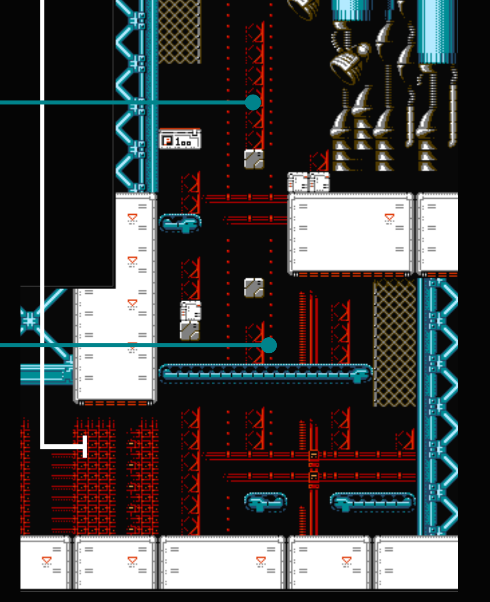

C1


Gravitus

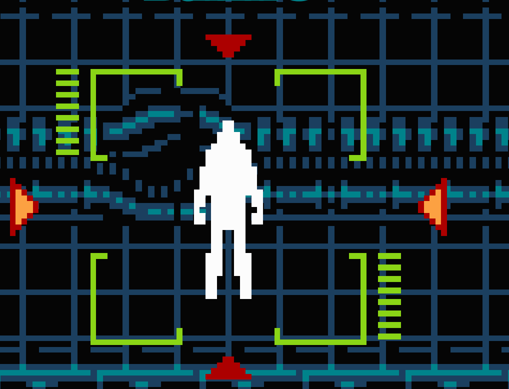

C2


D3


D2


D1

Primera Parte -Balzire-



El sonar de una sirena en estos lugares no puede significar otra cosa más que una cuenta regresiva. A esta altura del juego ya debes estar afilado para lo que viene (no es fácil cargar con el peso de la responsabilidad). Esta es una escena larga (comparada con lo vivido hasta ahora), así que la divido en 4 partes, cada una de las 3 primeras partes termina cuando enfrentas a un jefe (no te espantes, son jefes que ya venciste), aunque ya no tienen la misma resistencia ni grado de dificultad, el problema es que escasean las provisiones. Piensa cada paso que das, así como cada movimiento que haces, que lo que sigue exige aguante.

A1

Para empezar tenemos una zona con barras de electricidad tanto en pisos como techos, bandas rotativas, enrejados, y minas triples, aquí lo más importante es dominar el movimiento desde el enrejado. Haz saltos pequeños para engañar a los soldados y aprovecha la pausa que hacen para saltar hacia ellos y así no correr peligro. Las minas triples se vuelven un verdadero desastre, primero aléjate de ellas para detectar los puntos donde no te tocan sus disparos, ve a esos lugares y cuando puedas avanza para destruirlas.

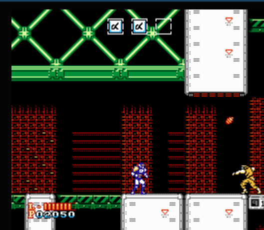
Al llegar a la parte donde hay un cañón en el techo avanza cuando este vaya a la mitad de su recorrido (de derecha a izquierda), avanza agachándote y elimina al soldado, rápidamente destruye el obstáculo que te impide el paso antes de que regrese el cañón, y con eso pasarás sano y salvo.



A2

Tan pronto pases el cañón, ve avanzando y agachándote: aquí vienen los comandos, si te lanzan una granada sáltala y ve (del verbo ir) hacia quien la tiró, agáchate cerca de él para comenzar a golpearlo. Busca los sitios seguros en caso de que haya otro lanzando más granadas.

Con Balzire repite el procedimiento de la primera vez que lo enfrentaste, procura no perder energía, recuerda que está escasa y no hay refill.

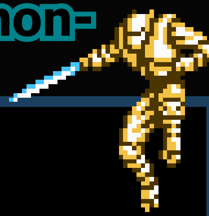


B3



Como en esta parte del juego no hay elevador, Infernon caerá al centro de la pantalla, recíbelo con golpes y aléjate para evitar tanto el napalm como las ondas de su espada dando saltos pausados. Aquí no hay obstáculos que lo ayuden, así que será sencillo.

Segunda Parte -Infernon-



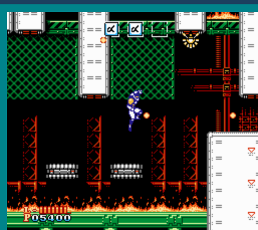
En esta parte continúa siendo imperativo el dominio del enrejado, además las bandas rotativas y las minas triples te dejarán poco tiempo para pensar hacia donde saltar. Toma en cuenta estos pocos tips:

B1



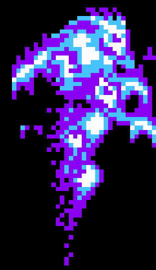
Para que no caigas al fuego ni choques con el techo, salta a zona segura desde donde indica la foto

B2



En esta posición estás seguro de TODOS los disparos de la mina del techo, así que aprovecha el momento oportuno para saltar.

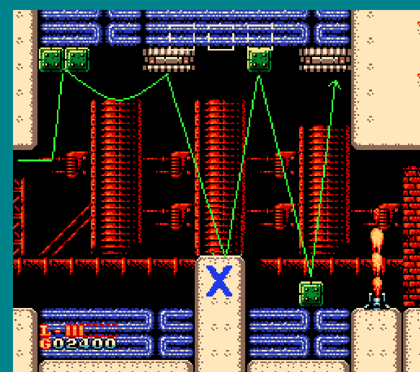
Tercera Parte -Gravitus-



El jefe es fácil, pero esta zona es complicada, sobre todo porque la gravedad que prevalece es la media, y tanto arriba como abajo hay electricidad o enemigos que te dañarán.

Si derrotaste a Infernon con el último aliento de tu vida, alégrate, solo hay que evitar un comando y unos saltos para llenar energía.

C1

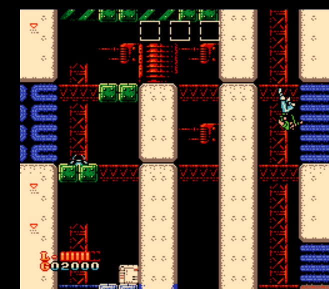


Da saltos como los marcados en verde, y agáchate en el pilar marcado con una X para llenar tu energía.

Gravitus será más fácil que en el primer encuentro, no solo por su resistencia, sino porque aquí no hay brasas en el suelo que te quemen. Luego de vencerlo iniciamos la última parte del juego.

C2

Los saltos pequeños no son de mucha ayuda en esta sección, juega con la gravedad dando saltos grandes, son más fáciles de dominar que los saltos cortos. Cuando comiences el ascenso identifica los espacios que tienes y recuerda que te agachas oprimiendo abajo en el control estando en el suelo o en el techo. Si tomaste la energía de la cabina oculta no tienes de que preocuparte, apenas comiences a subir hay otra cabina de energía, luego de eso comienzas a caer hacia arriba (suena ilógico pero así es), solo espera a que las minas dejen de lanzar fuego para pasar. Cuando te encuentres con un robo seeker deshazte primero de los pájaros que te lanza y luego acércate a destruirlo.



Cuarta Parte -Misíles-

D1

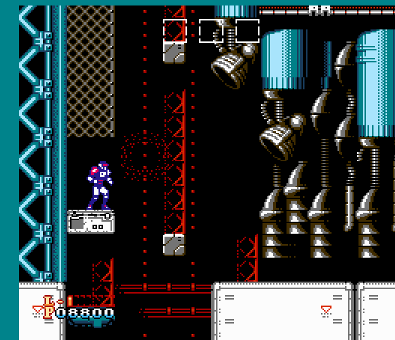
Hemos llegado a la cereza del pastel, o debería decir a la punta de la ojiva nuclear.

Ahora comenzarás un ascenso por la plataforma de los misíles, aquí hay dos problemas, el primero de ellos es el fuego que ocasionalmente te dejan escapar las turbinas de los misíles, busca los rincones donde no te toquen si es que quieres hacerte de los premios de los contenedores blancos, así también acaba con las molestas minas de tres disparos (lo dicho, se han vuelto un dolor de cabeza).

Si llevas algún satélite usa el **hoover** en el hueco que indica esta foto, y cuando llegues a la primera mina triple lánzalo contra ella, no importa si caes hasta abajo, el **hoover** hará todo el trabajo para volver a subir.



D2



Colócate como indica la foto y sube sin descanso hasta chocar con el techo, así no te tocará la mina.

D3

Debajo de la cabina que te lleva al jefe final verás una estación que llena tu energía, antes de activarla elimina a los robo-seeker (primero al que esta repantigado en la parte alta de la pantalla, por la reja llegas a él), ahora sí, viene el desenlace...



FOTO 1

FOTO 2

FOTO 3

FOTO 4

Jefe: Gral. Grover

Los ataques del General Grover te caerán como bofetada por querer oponerte (ya qué). Si has tomado la estación de poder y la estación de energía antes de entrar con él es el momento de aprovechar para golpearlo antes de perder esos puños de hombre. La táctica es acercarte a él tan pronto haga la fusión y golpearlo agachado, si tienes suerte hará muchos disparos pero a ti no te tocará. Mira la FOTO 1 para que sepas de lo que hablo.

Cuando veas que se agacha (FOTO 2) no titubees y salta, puede ser que se lance a toda velocidad y barra contigo (FOTO 3).

Si en lugar de correr (cuando se agachó) hace un salto a lo alto de la pantalla, entonces trata de pasar debajo de él porque se dejará caer con toda su fuerza, que incluso romperá el suelo, dejando libre el escape del fuego. Date prisa, o cada vez te dejará menos espacio libre donde reposar las sentaderas.

Cuando lo golpeas consecutivamente lo harás retroceder, no te despegues de él y sigue dándole candela hasta que pierda la fusión, y sea solo un recuerdo cayendo al vacío... ups!, mejor no cuento el final.

Y ahora, a ser recordados escribiendo nuestras iniciales ----->

BEST 5

1	1990200	TYG
2	0200000	ISK
3	0150000	TNI
4	0100000	HIZ
5	0080000	HAT

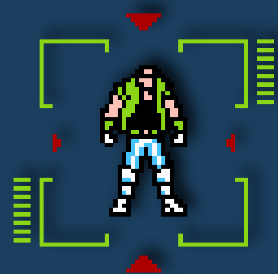
IMPRESIONES SOBRE EL AREA "G"

Si poseemos un "cassette" de **Shatterhand**, podemos darnos por bien servidos con el cierre que le han puesto: esta última escena no es una burla a lo que se nos venía ofreciendo, pues mantiene los obstáculos y el cosquilleo del enemigo siempre a nuestra espalda.

Una connotación de 4 escenarios entregados a nosotros en un último stage lo hacen más merecedor de la admiración que le veníamos propalando.

La revancha de 3 jefes es un punto más a favor, aunado al jefe final que hasta decora el escenario para hacerlo más difícil: todo un lujo, sobre todo por los jefes, algo que en **NES** debió ser más frecuente.

CONSEJOS



- El remate consecutivo es útil contra los jefes y los enemigos lentos, aprovecha esta cualidad.

- Si acaso estás más interesado en juntar dinero que las letras griegas, entonces sigue golpeando dichas letras hasta que se conviertan en una moneda grande.

- Cuando veas un contenedor blanco que sabes que contiene una bolsa de dinero, acércate pero no lo abras, da tres golpes y agáchate para abrirlo con el remate, sigue golpeando con remates para que obtengas hasta 6 monedas grandes (1200 unidades de oro para gastar o sumar a tus puntos).

- Como habrás notado, cuando te toca algún disparo o enemigo, te empujan hacia atrás, pero esto no sucede si estás en un enrejado o saltando, así que cuando veas que es inevitable un toque de los enemigos es mejor saltar en tu mismo lugar para que no te quiten la posición que tenías. Esto es sumamente útil en la zona de los misíles.

- Gasta el dinero que juntes en las cabinas que te encuentres en tu recorrido, que aquí no hay crisis financieras que te fuercen a tener tu dinero guardado.

Estaciones Ocultas

Seguro te preguntaste qué significan los asteriscos ROJOS que viste en los mapas, bien, pues tal y como pasa en **Shadow of The Ninja/Blue Shadow**, **Shatterhand** se caracteriza por tener sus secretos, y esos asteriscos los indican. Aquí te muestro las estaciones ocultas que he encontrado. Recuerda que debes llevar oro suficiente acorde al item que está oculto para poder activarlo.

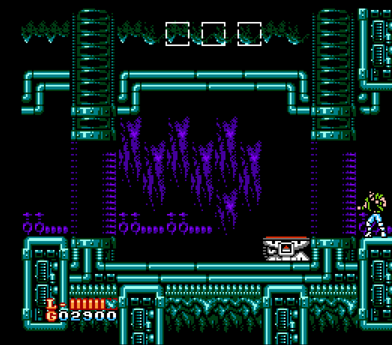
AREA B

Antes de tomar el transportador que te lleva al jefe, agáchate, activarás una estación que aumenta tu poder. Necesitarás **100** unidades de oro.



AREA C

Salta el transportador que te lleva al jefe, y agáchate del otro lado, activarás una estación que aumenta tu poder. Necesitarás **100** unidades de oro.



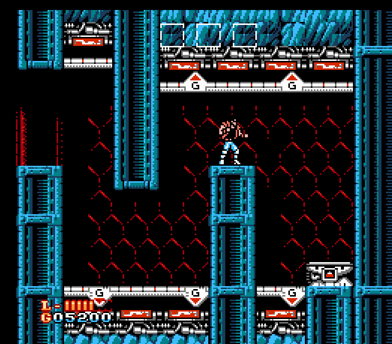
AREA D

Al final de la zona acuática pégate todo a la derecha (como en la foto), al agacharte activarás una estación que aumenta tu poder. Necesitarás **100** unidades de oro.



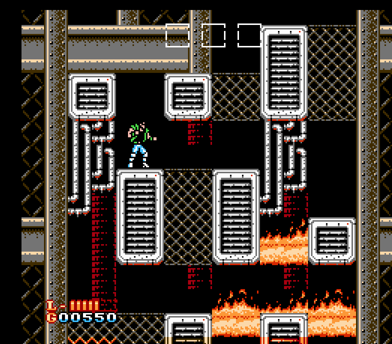
AREA E

Antes de enfrentarte a Gravitus verás un soldado acuclillado, elimínalo y agáchate donde estaba para revelar una estación que llena tu vida. Necesitarás **300** unidades de oro.



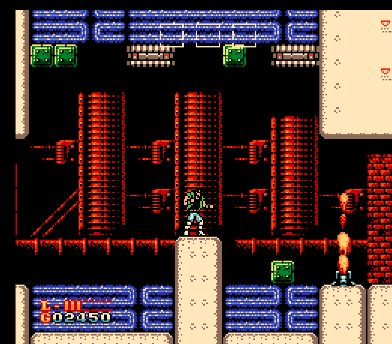
AREA F

Luego de superar la primera parte (donde caen las bombas), comenzará un descenso enrejado: elimina al primer soldado acuclillado que está del lado izquierdo, y colócate ahí donde estaba, agáchate para descubrir una estación que llena tu vida. Necesitarás **300** unidades de oro.



AREA G

Luego de eliminar a **Infernon** comienza una zona de gravedad media. Este pilar de la primera encrucijada revela una estación que te llena energía (más que útil y necesaria). **300** unidades de oro su costo.



Tokyuu Shirei Solbrain Versión Japonesa

La versión japonesa de **Shatterhand** se llama **Tokyuu Shirei Solbrain**. Tiene los trazos de un juego futurista, y cosa rara: es más fácil que **Shatterhand**. Veamos algunos de los cambios.

Esta es la presentación:



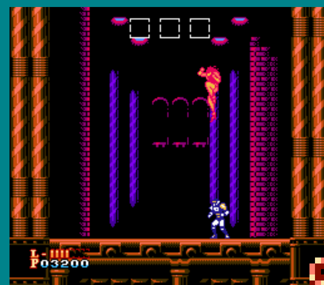


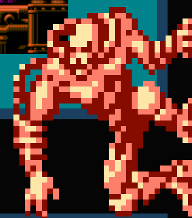
El cambio más importante de la versión japonesa es la sustitución del área **C** (el **Submarino**), por un **Parque de Diversiones**.

Una escena corta pero muy bien adornada, con un amanecer (o atardecer) hermoso, pese a lo frío de sus colores.

Además de eso incluye un jefe que no viene en la versión Americana-Europea: **Shattered Dancers**.







El protagonista porta un traje cibernético, en lugar de solo unos brazos robóticos implantados.

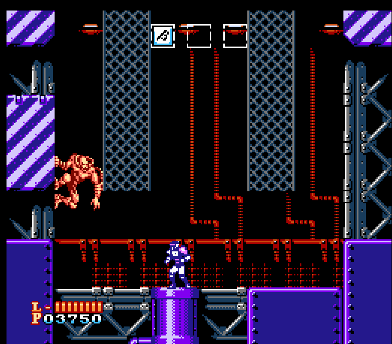
Los items están cambiados, en lugar de monedas aparece una letra "P" chica o grande, y en lugar de una bolsa de dinero aparece una "P" invertida, sin contar el evidente cambio en algunos jefes:



Observa la escena de la esquina superior derecha

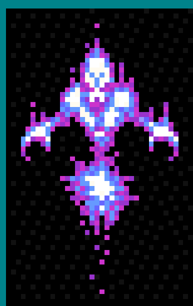


En primer lugar no aparecen los **Pogoborgs** en la escena **B**, ahí el jefe es **Cyborgape**, quien tiene un ligero cambio en el rostro, con una manguera de oxígeno, creo yo.

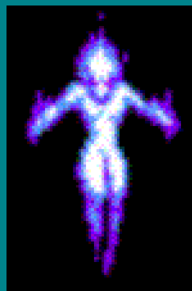


Otro jefe que sufrió un retoque en su imagen fue **Gravitus**, en esta versión tiene una apariencia femenina. Observar:

Versión Resto del Mundo



Versión Japonesa



Trucos y Game Genie

Pelea solo contra los Jefes y obtén el Sound Test

Si el juego no es complaciente en sus escenarios, al menos cuenta con una variante del Boss Rush Mode.

En la pantalla de presentación oprime:

A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B

Los jefes no están de acuerdo a los escenarios del juego, sino en el siguiente orden:

BOSS A: **Balzire**
BOSS B: **Gravitus**
BOSS C: **Infernon**
BOSS D: **Pogoborgs**
BOSS E: **Cyborgape**
BOSS F: **Harptune**



Game Genie

Iniciar con 1 vida:
AEVNAIZA

Iniciar con 6 vidas:
IEVNAIZA

Iniciar con 9 vida:
AEVNAIZE

Jugar con menos energía:
GENNZSAA

Los Power-Ups no te restan dinero:
AAKKSPPA

Las monedas grandes valen el doble
AXXAZZGO

Las monedas chicas valen el triple
YEEAYZIE

El Resto

El reto ajustado que tiene (sin rayar en lo imposible) es el primer punto bueno que se le nota al juego, seguido por los estupendos jefes, y el atractivo que presenta (visualmente hablando), lo variado de sus escenarios y hasta lo insidiosas que pueden llegar a ser algunas partes.

Donde desentona es en la música, pero nada que no se solucione con una de esas tonaditas de robots que alguna vez te descargaste de Napster; no puedo criticar de igual modo los sonidos, pues ellos lucen ostentosos frente al espejo y a la altura de la acción que brinda, sin rimbombeos ni flacidez acústica.

La experiencia que brinda el juego es grata, y si bien es de esos juegos que no sobresalió en su año se debió en mayor medida a que hubo juegos que ofrecían mucho más (hablando ya de las consolas de 16 bits), quedando a la sombra de esos gigantes, aunque hubiera pocas cosas que objetarle.

Este título es muy recomendable para los amantes de la acción y las plataformas, que buscan ese algo que los saque del embotamiento de una tarde lluviosa. Conocerlo es quererlo.

El detalle del juego

El sable de Luz de Harptune, cual si fuera un Jedi:



Tygrus

Temas de Interés presenta...

Las Presentaciones

1a. parte



Oprimes Power, y miras en tu televisor nombres de fulano y sutano, un logo, y algo como el nombre de una compañía entre garabujos y diseños, derechos de autor, y entonces sí: la presentación del juego, algo que quizás relegamos cuando se trata de grandes producciones (**Mario Bros** o **Megaman** por ejemplo) por la premura de jugar, más nunca desdeñable para quienes queremos disfrutar el videojuego de pies a cabeza.

Este tema de interés no es un estudio taxidermista entre estas presentaciones (aunque la idea sea tentadora), solo pretende ilustrar ese simple detalle a modo de pasarla bien, para lo cual es necesario detenernos a observarlas, que eso también es parte del protocolo "diversión".

Antes de oprimir START hay un inicio

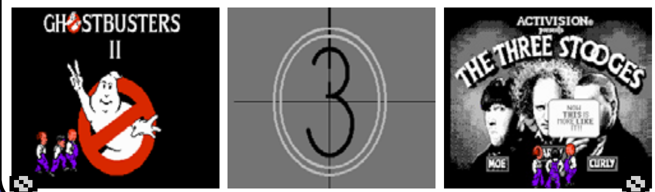
No entraré en detalles acerca del nombre de los juegos (que un "**Super Mario**" podría llamarse "**Aventuras en el Reino Seta**", y que por ello vendería más, por ejemplo), detalles que huelgan para otra ocasión, que por ahora quisiera delimitar a lo visual/sonoro de una presentación, y al modo en cómo esta interactúa con el jugador.

En primer lugar hay presentaciones (también llamadas "Pantalla del Título") que aparecen así como así: de la nada, sin animación y a veces hasta sin música, se mantienen congeladas hasta que uno se atreve a oprimir **START**. Algo muy elemental, y que de hecho solo sirve para anunciar un juego, pero ya desde algunos viejos Arcades se veían cosas ingeniosas, por ejemplo en ***Phoenix***, donde una formación de golondrinas espaciales forman la palabra ***Phoenix*** en la pantalla de presentación. Pero volviendo al sistema **NES**, podemos ver que evolucionaron hacia aquellas pantallas de presentación que hacían intermitencia con demos del juego, quizás a modo de protector de pantalla, pero llegaron a esas donde para poder ver la pantalla del título había que jugar un intermedio, tal es el caso de **Vice: Project Doom** o **River City Ransom**.

Un caso de estudio lo encontramos en la trilogía de **Super Mario Bros**: en la primera parte vemos el título, y Mario recorre una parte del primer nivel, algo lerdo el muchacho, quizás solo cumpliendo el objetivo de refrescar la imagen. **Super Mario Bros 2** nos contaba una historia, en cuya presentación había un marco rojo, como si de una obra de teatro se tratase, y finalmente, para **Super Mario Bros 3** tenemos un correr de telón y algo como una miniaventura entre Mario, Luigi, y un Goomba de colado: ¡vaya modo de mostrarnos algunas características del juego sin tener que echar mano de la muestra de los niveles!.

Tres Chiflados no tan Chiflados

Muchos jugadores fuera de Estados Unidos consideran al juego "**The Three Stooges**" uno de los malos para el sistema. Sin embargo, no se puede negar que tiene una de las presentaciones más originales (quizás la más) del sistema **NES**: siendo locos de atar, este trío incursiona en lo que parece la cinta de los Cazafantasmas II, "hablan" algunas tonteras, y enseguida dan inicio al filme que se supone tú protagonizarás. Algo que debe verse (y oirse).



Así pues, hay presentaciones básicas, quizás corredizas y sin mucho chiste, tal y como el **Adventure Island** de **Sunsoft**, mientras que hay otras que se complementan con música, otras que transcurren como si se tratase de una cinta de 8mm (como en **Castlevania II**), otras más que rememoran la saga de donde provienen, como es el caso de **Megaman**, y que se les enriquece con un prólogo o intro, u otras como el caso de **Super C** que titilan por ambos lados de la pantalla hasta encontrarse en el centro, recordando a ese enemigo de **Contra** que es invencible cuando se duplica, a modo de insinuación de la vertiente que sigue la saga: cosas y detalles casi a nivel subliminal, y ¿qué me dices del explosivo choque del guante de **Punch Out**?...

Efecto, luz, trayectoria, historia, drama, opciones, trucos y otras tantas cosas que se ven en las presentaciones, que es por eso que este tema tendrá una continuación. Esto apenas empieza, y tú ¿ya tienes tus favoritas?...







Niñas, se van a romper las medias

Para ese destructor que llevas dentro, juega **RAMPAGE**, donde una de cada dos criaturas multivitaminadas eres TÚ.

¿Y la Ciudad?... solo está de paso.



RAMPAGE

Para tu Nintendo Entertainment System



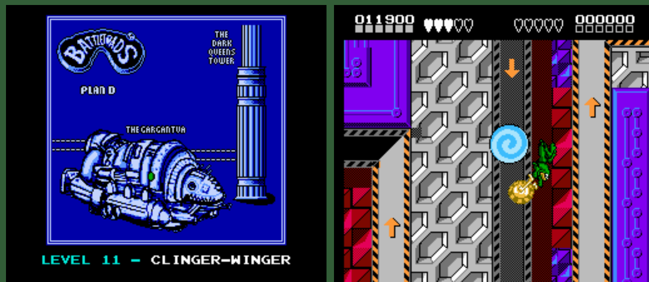
TOP 10

Niveles más difíciles de Battletoads

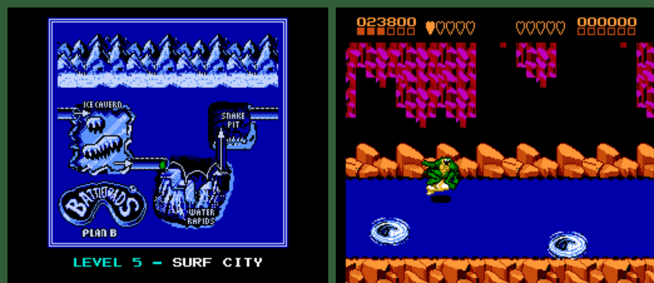
Tratando de ser preciso, ahora les muestro los que a mi juicio son los niveles más difíciles de ***Battletoads***, en ese orden y por las razones que explicaré en cada uno de ellos. El ***Turbo Tunel*** es el más criticado, pero espera a llegar al ***Volkmire´s Inferno***, y sabrás lo que son los "RatoNES".

10° Clinger-Winger
(Nivel 11)

Un ejemplo de originalidad con este disco. Si no quedas hipnotizado por los bonitos colores camaleónicos que despliega, entonces deberás conducir tu llanta con manubrios por las mortales y rectas pendientes que te traerán de cabeza. Al final te las verás con el orgullo pateado de este disco, y tratará de aplastarte si antes no lo calmas a puro ranazo.



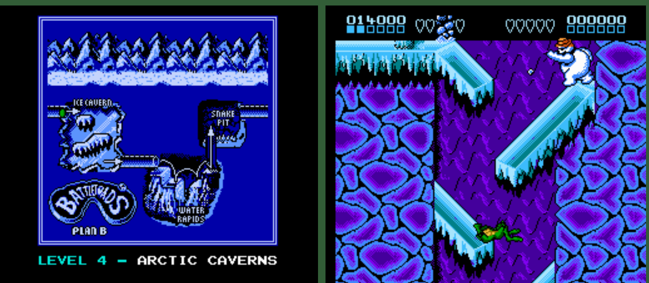
9° Surf City
(Nivel 5)



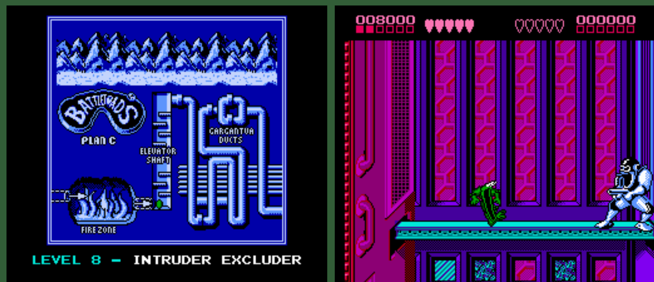
Más carreras, solo que ahora sobre una tabla de surf. Al principio te las verás con troncos que estorban tus ganas de pasar un rato ameno en este deporte, así también algunos remolinos te darán un remojón. Luego viene un descanso en tierra contra un jefe: **Big Blag**, esa rata que te pisa y te hace como tapete.
Luego más carreras, pero ahora habrá minas en los rápidos, que harán que pierdas una vida si las tocas. Se supone que no hay tanto problema si ya pasaste las motos. Pero uno nunca sabe.

8° Artic Caverns
(Nivel 4)

Otro nivel que la gente se salta con el Warp del ***Turbo Tunnel***, pero no por ello fácil. Para muchos de nosotros es conflictivo lidiar con un control cuando manipulas a un personaje que patina. Aquí además te las verás con agradables ***Frosties*** que te lanzan bolas de nieve, pendientes muy resbaladizas, cubos de hielo que no saben estarse quietos, caídas abruptas, y muchas plantas erizo. ¡Qué Navidad ni que ocho cuartos!.



7° Intruder Excluder
(Nivel 8)



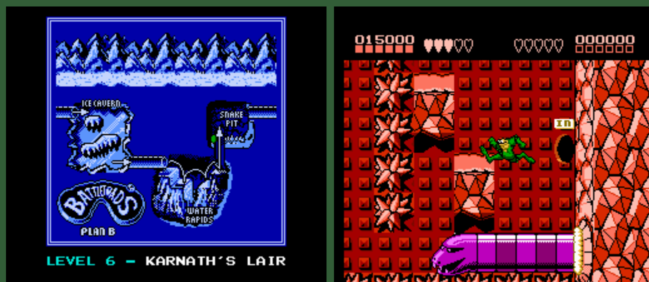
Junto con ***Terra Tubes***, este nivel transmite modernidad al videojugador. Peligrosos robots que lanzan rayos, trofeos de lagarto que lanzan burbujitas venenosas, escapes de ácido, y un gran jefe: **Robomanus**. La rosa es bella mientras no te espines.

Esos resortitos de mitad de pantalla son el coco para muchos: por algo es un nivel "exclusor de intrusos".

6° Karnath´s Lair
(Nivel 6)

El nivel de las viboritas. Aquí deberás ser un tanto más preciso con el control, sea para solo dar saltos pequeños (y no picarte la cabeza), o para darlos largos y con coordinación cuando así lo requiera.

No puedo creer que el sistema pueda hacer un nivel como este. ¡Increíble! (y difícil).

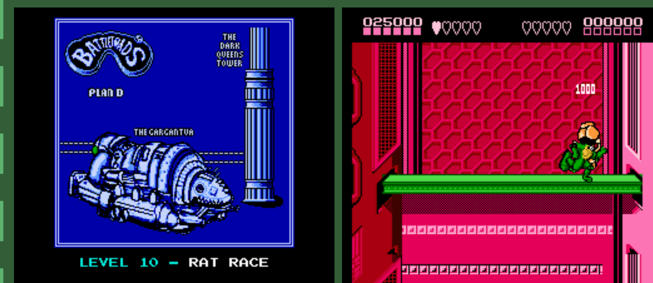


5° Turbo Tunnel
(Nivel 3)

Mucha gente cree que este es el nivel más difícil de ***Battletoads***. Eso será porque no han llegado más lejos, o porque con el Warp de las serpientes se saltan el **Volkmire´s Inferno**. Como quiera que sea, esté es el primer acercamiento a la dificultad del juego. Ladrillos, saltos, robodrones, e incluso trampas para tontos. Mira la guía en **NBH** del número 4 de **MagazinNES** para tener éxito en esta primera carrera de sapos, ratas (y perros).



4° Rat Race
(Nivel 10)



Ahora vamos para abajo, y debemos llegar al final de cada una de las tres fases antes que la rata, para detonar la bomba.

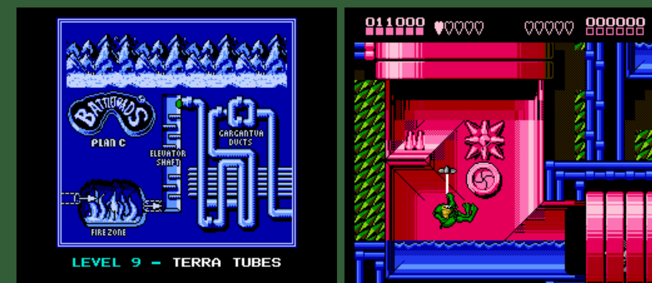
Casi todo aquí te quita una vida, y lo peor es que volverás a comenzar. La tercera rata no solo es elusiva, sino que parece que comió picante para toda una semana, que corre como alma que lleva el diablo. Escapes de ácido, bolas rebotando, y para rematar hay jefe: el **General Slaughter**.

Un nivel que además de original ejerce presión extrema.

3° Terra Tubes
(Nivel 9)

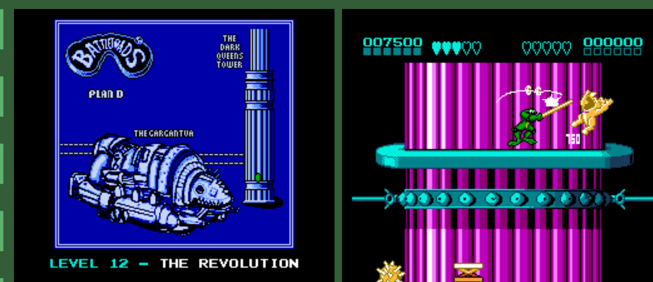
Aunque parece un laberinto no lo es. Eso sí, la pequeñez de los enemigos queda compensada con su agresividad. ¡Un patito!... ¡cuaz!, ¡estás muerto!.

Engranes gigantes persiguiéndote por ductos intrincados (y deberás saber donde escaparte de ellos o te matarán), engañosos y a veces llenos de agua de ***Terra Tubes***; ascensos y descensos con hélice entre mortales picos.



Antes de esto no había visto un nivel tan variado, intelegido, hermoso, y con el reto suficiente para que no te des por vencido, pero que tampoco te lo pongan "de pechito".

2° The Revolution
(Nivel 12)



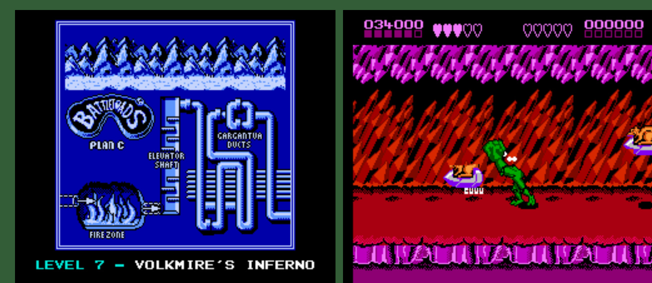
El segundo nivel más peliagudo del juego: una torre con caídas a cada momento, por bases que se mueven y giran, picos que rebotan de un lado para otro, rinocerontes que te tragan toda una vida, criaturas que soplan y soplan... todo esto, aderezado con la Jefa: ***Dark Queen***.

NOTA: Este nivel bien vale ser el broche de oro, con tal de ver el increíble efecto rotación de la torre.

1° Volkmire´s Inferno
(Nivel 7)

Varios niveles en ***Battletoads*** te piden ir rapidito y haciendo bien las cosas... y este es el padre de ellos.

Si ya de por sí las carreras son una pesadilla, imaginemos ahora medir espacios no solo arriba, abajo y al centro, sino también adelante y atrás, y aparte esquivar misiles. Las ratas se vuelven veloces (como si sus traseros estuviesen en las brasas), y una serie de saltos de alta precisión preceden la carrera. Lo bueno que hay un Warp para saltar este nivel, que si no.... Es más fácil tumbar un mastodonte para sacarle una muela infectada, que salir sin una quemadita de este "infierno infernal".



Respondiendo a...

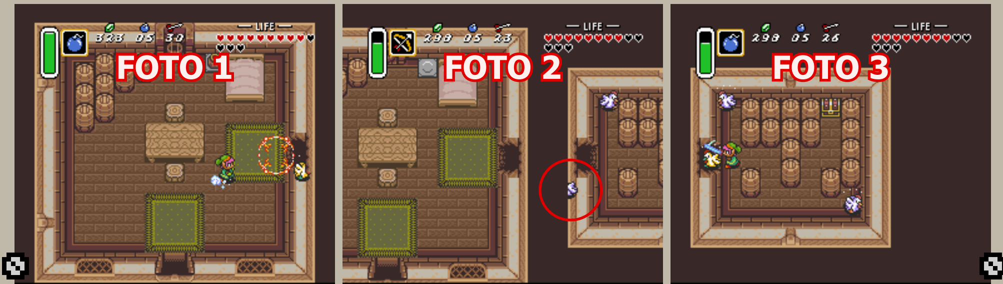
L@s Lok@s de NES



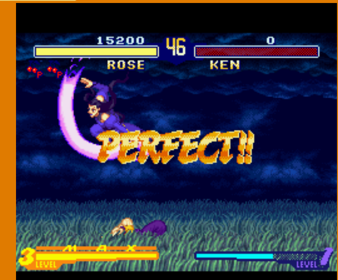
19 ZELDA: A LINK TO THE PAST

¿Cómo carambas llegaron estos 5 pollos a este granero de Kakariko Village?

En el cuarto a la izquierda del granero están los 5 pollos. FOTO 1: pon (así como las gallinas ponen huevos) una bomba en la entrada del granero, enseguida levanta un pollo/gallina y colócate como indica la foto, y cuando la bomba vaya a explotar avienta el pollo (XD) hacia la entrada. FOTO 2: Si lo haces bien, la gallina se quedará atorada en algún muro. FOTO 3: Entra al granero y dale espadazos para que se desatore y entre al granero. Repite el procedimiento con el resto de las gallinas.



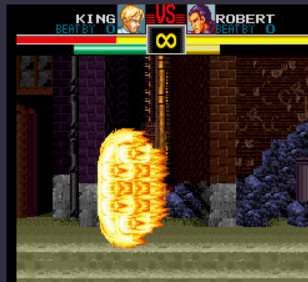
20 SFA 2



¿Cómo haces para que, luego de vencer a tu oponente, te puedas seguir moviendo indefinidamente?

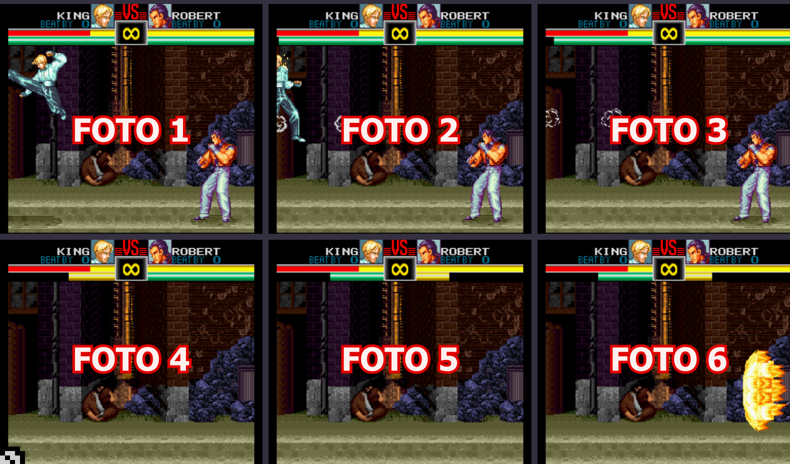
Para hacerlo fácil elige a un peleador ágil (**Rose**, en este caso). Elimina a tu oponente con golpe débil, y tan pronto como lo hagas avanza hacia él. Un instante antes de que te den el triunfo da un salto hacia el frente, con la intención de saltar el cuerpo vencido de tu oponente; para cuando vayas en el aire oprime salto nuevamente hacia la dirección que venías, o sea que vas a estar saltando al oponente indefinidamente. Puedes marcar ataques aéreos, pero si sueltas el salto entonces el juego vuelve a la normalidad.

21 Art of Fighting



¿Cómo desapareces a los peleadores?... y ¿cómo ejecutas el super poder sin aparecerlos?

Elige a Robert y a King en modo VS, pon el tiempo en infinito para que no te presiones. Haz que Robert le baje a King la energía suficiente para que ella pueda ejecutar "jugada de desesperado", ahora vayan al centro del escenario. FOTOS 1, 2: Con King da un salto, y en el aire marca la jugada de desesperado (comienza por la dirección abajo, marca un cuarto de circulo hacia atrás, y luego medio circulo hacia adelante, una "U" vamos + golpe y agarre), tan pronto King la comience a ejecutar oprime diagonal abajo izquierda (o sea, pon defensa agachado en el aire). FOTO 3: Si lo haces bien, King desaparecerá del lado izquierdo de la pantalla. FOTO 4: Ahora Robert solo debe avanzar hacia la derecha del escenario para desaparecer. FOTO 5: Aunque no los ves, ellos están ocultos en el lado derecho del escenario; marca rápidamente el poder de Robert (en este caso se marca: izquierda, derecha, abajo, izquierda -pasando por las diagonales- en una secuencia de movimiento + golpe), debes marcarlo rápidamente o ambos peleadores serán visibles. Si lo haces bien entonces tu energía de especial comenzará a descender (compara la energía de Robert en las fotos 4 y 5). FOTO 6: Pasado un momento verás el poder aparecer.



NOTA: Hay variantes de este glitch, como este de la FOTO 7.



L@s Lok@s de NES



“Bajo La Lupa” y el “Area 404” nos ofrecen 2 bonitos acertijos. Y para cerrar, Batman nos plantea la interrogante de cómo engañar y trabar a un insidioso jefe.

No hay mucho que pensar si son juegos que dominas, y si no, es la oportunidad perfecta para que les des el intento (y quizás descubras las respuestas).

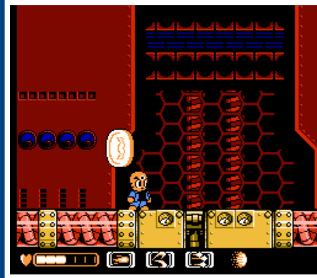
Si tienes algún acertijo que quieras compartir ino lo dudes!, envíamelo y con gusto lo ingreso en la revista:

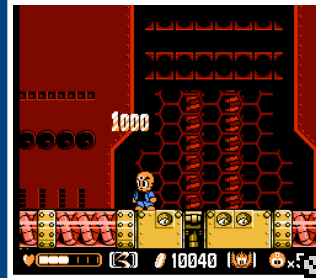
tygrusonline@yahoo.com

22 MITSUME GA TOORU

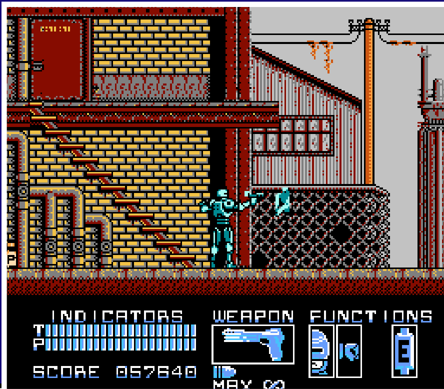
¿Cómo apareces un “Ryo” (moneda japonesa) con valor de 1000 unidades?...

Pista: solo se puede obtener en algunas partes del juego, y podrías deducirlo desde el primer escenario.



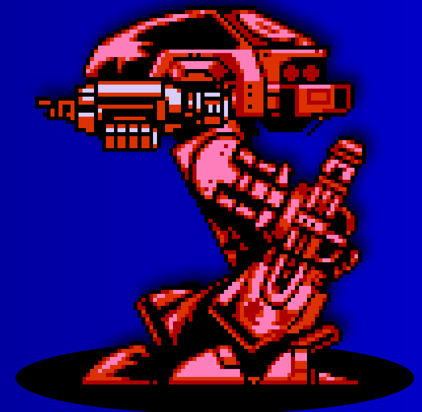


23 ROBOCOP



Y ya que vimos lo que la chatarra Robocop puede hacer... ¿cómo se le hace para que en lugar de balas dispare basura?...

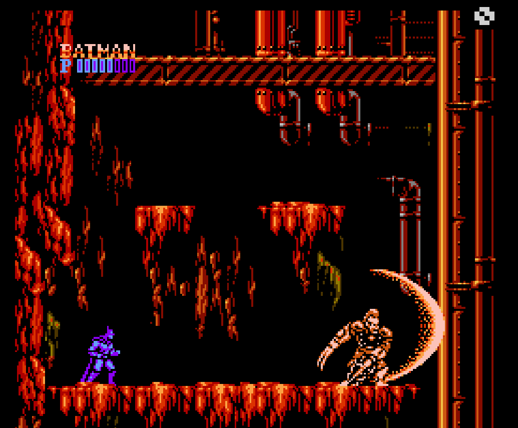
Pista: Desde luego, es un glitch, no es que propiamente Robocop meta basura a su pistola. El secreto está en que solo lo puedes hacer en ciertos lugares del juego, y uno de ellos es el de la foto.

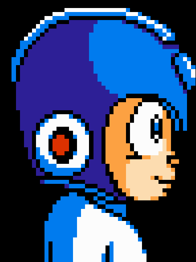


24 BATMAN

Batman también es un maestro del engaño... ¿cómo hizo para trabar al *Electrocutador*, y que este se mantenga atacando la pared ¡HASTA SER VENCIDO!?...

Pista: Este acertijo no se resuelve con los puños, sino con una de las armas.





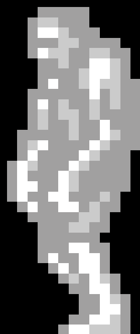
YOU'VE GOT... BASURA EN 8-BITS

01100010 01100001 01110011 01110101 01110010 01100001

Está en todas partes, incluso donde crees que no cabría ni un alfiler. Sí, es la basura que se acumula sin ningún género de control, aún en lo compacto y hermético de un cartucho de **NES** y sus terminales.

¿Aún dentro de un juego de **NES** has dicho?... pues entonces ¿cuántos y cuales misterios se derivarán de ello, en relación a los juegos de **NES**?... esa es una pregunta de la dimensión desconocida, para la cual me he dado a la tarea de realizar este pequeño Reportaje, en espera de que pueda disolverse parte del misterio, pues hay algunos juegos que por sí solos dan para un solo Reportaje (cosa que se hará en su momento), pero por ahora abarcaremos la generalidad en este asunto de las cositas que se atoran al término de un juego, sea deliberadamente, o por descuido. Demos gracias al poco uso del post-it por las muchas horas de exploración que nos legaron esos programadores, exploración a propósito de su creación, así como búsqueda y cacería de aquellos secretos que quedaron ocultos en la misma.

No se tú, pero yo ya tengo listos mis guantes de carnaza, y mi super truqueador Game Genie (que ha de servirnos como llave de entrada a niveles, sprites, tesoros, y más desperdicio), ¿por qué no empezar?.



EL ZOMBI PERDIDO DE CASTLEVANIA II... ¡AY NANITA!

DEBUGGER

El debugger (o depurador, según nuestra lengua) era una de las herramientas más usadas por el programador, útil para corregir detalles varios (glitches y bugs, deseablemente), herramienta que a veces el propio programador ni se preocupaba de remover del juego ya terminado.

Una de las facultades del debugger es el poder otorgar vidas determinadas, invencibilidad, saltar niveles, etc., eso con la finalidad de que el programador no tuviera que estar limitado por las condiciones del juego cuando buscaba perfeccionar gráficos, control, etcétera (lo que no le hubiera permitido hacer el comportamiento del juego en modo normal a como lo jugamos).

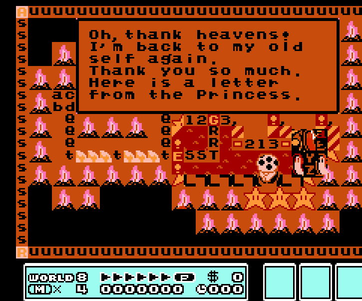
Algunas veces, para accesar a esta pantalla de "trampas" se hacía mediante claves del control, como es el caso del famoso código Konami. Otras veces, lo que el programador hacía era no borrar la herramienta del juego terminado, pero sí le ponía un candado previo a su compilación (como en el caso de **Snake´s Revenge**), estos candados solo se podían abrir alterando parte del código de programación, lo cual se consigue de modo fácil con el famoso truqueador Game Genie.

Aquí una captura de un debugger del juego **Flinstones 2** obtenido con truco de control: A, B, →, A, ↓ ↓ ↓ ↓, B, ← ←, B, A, START. Cuando estés jugando pulsa ↑ ó ↓ en el segundo mando, y mira lo que pasa.



Reportaje Especial

LOS NIVELES PERDIDOS QUE TAMBIÉN SON BASURA



¡UN REY EN EL MUNDO 8 DE SUPER MARIO BROS 3!, ¡Y OTROS MUNDOS!

Llegamos al meollo del asunto: niveles perdidos que aparecen a diestra y siniestra por internet, o que el rumor acarrea más rápido que el viento. Ahh sí, o que vienen en el reverso de algunas cajas.

Algunas veces se ha dicho que los niveles que podemos ver en muchos de estos lados (internet, reverso de cajas) son solo capturas de un juego prototipo, pero que para la versión final quedaron eliminados. Parte de eso es verdad, parte no tanto, o mejor dicho, la lógica nos hace pensar que varios de esos niveles perdidos no fueron removidos del juego terminado, niveles que comúnmente terminan donde empezaron, o están cargados de gráficos corruptos, etcétera, pero que asimismo cuentan con detalles que nos hacen suponer que existieron para probar física de personajes, comportamientos en ambientes ilógicos, y otras incongruencias que permitirían evitar al máximo los famosos y a veces estorbosos glitches y bugs.

En el caso de Super Mario Bros 3 he iniciado en este número con la descripción de algunos niveles perdidos (en la sección "**Genio de la Consola**"), y eso no es todo, pues es un juego que además contiene figuras no usadas, una curiosa estrella de 4 picos, y ¡un rey en el mundo 8!, así como un traje adicional: ¡El Super Tanoki!.

Megaman 3 es otro caso de controversia, pues circulan por internet varias fotos con ciertos cambios en los escenarios, fondos extras, intros cambiadas, y algunas minucias que no llegan al grado de "nivel perdido", pero que como curiosidad a algo más vasto (como hacer el juego diferente con la inclusión de un Rush Drill), pues están bien. Es probable que las fotos sean de un prototipo, pues hasta ahora solo hay capturas y nada más, no hay ninguna rom que clarifique estos puntos, o quizás esto sea solo un mito.

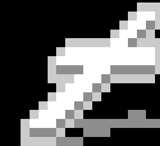
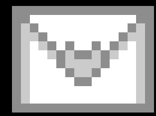
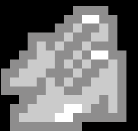


PERDIDOS PARA SIEMPRE

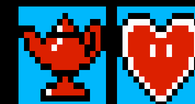
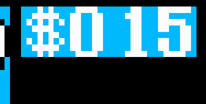


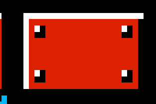
Mientras que las herramientas juegan un papel fundamental para darle forma y coherencia a lo que se programa, hay objetos, vamos a llamarles "figuras", que se programan y se almacenan como en un armario, disponiendo de ellas de acuerdo a como lo planea el programador. Tal es el caso de los items, los personajes, algunos elementos del escenario, entre otros, los cuales le irán dando forma y acabado al juego, pero ocasionalmente hay algunos que por estética, o por no formar parte de la idea del libreto quedan así: sepultados.

Esta clase de basura varia suele ser de la más interesante, por ejemplo, en **Castlevania** hay varias de ellas: una cruz inclinada, un sobre, y un par de zapatillas... posiblemente la cruz sería un poder especial, el sobre daría pistas o simplemente sería un tesoro, y las zapatillas quizás daban velocidad, aunque a ciencia cierta de momento no sabemos para qué eran cada uno de ellos:

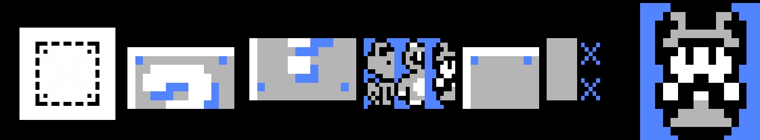




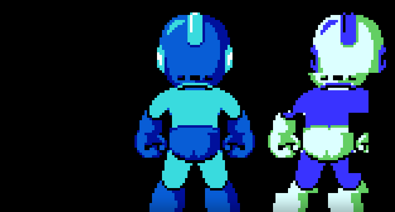
En **Super Mario Bros 2** tenemos un corazón con ojos, una cerradura, un bloque, y ¡hasta una lámpara como la de Aladino!:



Super Mario Bros 3 es quizás el ejemplo más notorio de este apartado, con varias figuras que quedaron fuera del juego terminado. Aunque de eso, como dije en un inicio, me gustaría ocuparme en otro Reportaje, si así me lo permiten.





ESTA IBA A SER LA ESPALDA DE MEGAMAN EN MEGAMAN 3... QUIZÁS AL OBTENER UN ARMA EL PERSONAJE GIRARÍA

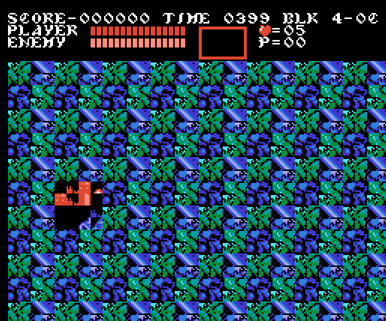
Reportaje Especial

GLITCHES Y BUGS

Por decirlo de algún modo, los bugs en un juego descubren un tipo de basura de lo más buscada para algunos de nosotros. Tal es el caso de **Rygar**, donde haciendo el truco para desfasar pantallas (ver la sección de descubrimientos "**1492**" de este número) conseguimos llegar a escenarios inusuales:



En **Castlevania III** también hay manera de accesar a niveles fuera de orden (ver el especial de **Halloween** de **MagazinNES** para más detalles), eso sin contar con que el juego cuenta con un *debugger* accesible a través de un código de **Game Genie**, pero si no se usa adecuadamente entonces damos origen a un pantalla de basura:



Algo similar ocurre en los sitios donde haya una escalera junto a scroll que avanza a izquierda y derecha: hay que subir y bajar rápidamente hasta quedar desfasado de la escalera, y una vez hecho continuar el ascenso por la escalera invisible, y así, el escenario se plagará de basura.



MUY CURIOSO

Y para dar el paso de la generalidad a la particularidad, no hay nada como comentar que el juego **Journey To Silius** iba a ser originalmente el juego **Terminator** (algo que la mayoría conocemos), pero Sunsoft perdió los derechos por alguna razón desconocida, y fin del cuento.



Lo interesante es que dentro del juego (**Journey To Silius**) quedaron vestigios de este acontecimiento, y mira lo interesante y la calidad de este reciclaje de basura:

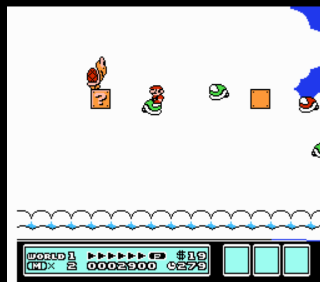


©1989 SUNSOFT
Sun Corporation of America.
Terminator is a Trademark of
Hemdale® Film Corporation.
All Rights Reserved.
Licensed by Nintendo of America Inc.
SUNSOFT

A RECICLAR



Queda mucho por explorar, más locura que intentar, y muchísimas cosas con qué sorprendernos, así que este tipo de residuos es casi seguro que los seguiremos viendo en cualquiera de las formas aquí asentadas, aunado al hecho de que hay fans que hacen todo tipo de programas para desensamblar algunos de sus favoritos, con la intención de descubrir (por fin) todas las cadenas hexadecimales y estructuras de programación que dan origen a rarezas y curiosidades de este corte, aunque también hay cosas que no son del todo predecibles, y para lo cual el ingenio humano siempre tratará de aplicarse asistemáticamente, pues uno nunca sabe qué clase de cosas pueden desprenderse de intentos de este tipo, y esa garantía esta fuera de toda órbita.





Tygrus



NES MAX

Compañía: Nintendo

País: Japón

Año: 1988

Precio estimado: Desde 15 hasta 50 usd

No. de parte: NES-027



El tiempo pasa, y parece ser que no favorecemos las construcciones originales... pero aquí está el NES Max, para desmentir tal pretensión.

El NES Max fue un pad de la marca Nintendo, con la característica principal de que en lugar de cruceta contaba con un "cicloide" de 360°: un círculo o anillo cóncavo de 8 direcciones donde se depositaba el pulgar. Dado que el pulgar se movía con el cicloide (es decir, para cambiar de izquierda a derecha no despegabas el pulgar), el dedo llegaba a cansarse, además de que era suficientemente grande para dicho pulgar, pero suficientemente pequeño para indicar la dirección, pudiendo (ocasionalmente) marcar alguna diagonal si no se tenía práctica, o incluso no se podía llegar a tener una adecuada respuesta "análoga", detalles que no ocurren con la cruceta (por estar las direcciones bien diferenciadas), así que si eras un jugador empecinado el asunto podía terminar en que el control te cansara... y no el juego. Para muchos, es mucho mejor ese tipo de "control de la dirección" que la que obtenemos con una cruceta, no obstante, las compañías actualmente le siguen apostando a la cruceta. Con sus pros y contras, el "cicloide", o el NES Max en específico, sigue teniendo su buen número de seguidores.

Otra de las características de este control es la forma de las "alas" en las esquinas inferiores: extensiones de donde lo sujetamos para tener un agarre más cómodo.

BOTONES

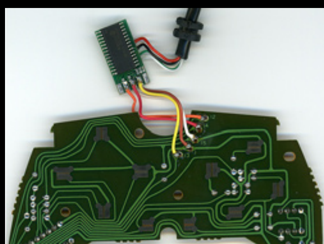
El NES Max se compone del cicloide (funciona como la cruceta), botones Select y Start (mismo uso que en el control convencional), botones A y B más grandes, pero además cuenta con dos activadores del turbo para los botones A y B (en color gris, los cuales "activan" la modalidad, mas no sirven directamente como turbo simplificado, que fue el caso de los controles estraperlarios, vistos en el número 4 de MagazinNES).



UN VISTAZO A SU INTERIOR

En su interior, el NES Max viene con las cuatro soldaduras cardinales tal y cual cruceta, es por tanto el tamaño del circulo superficial de mando el que permite presionar dos direcciones simultáneas para generar las diagonales.

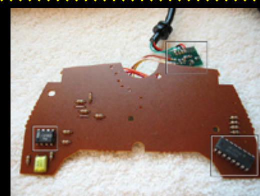
Como punto final, el "cicloide" tuvo algunas evoluciones, vistas en controles que en lugar de cruceta cuentan con un "track ball" que se gira con el pulgar en la dirección deseada, retráctil, y de uso difícil, sin embargo, la simpleza, creatividad, y sobre todo funcionalidad del "cicloide" del NES Max, es (por mucho) una de las mejores revoluciones en cuanto a control hemos tenido en este mundo de videojuegos.



El cicloide cuenta con cuatro soldaduras en las direcciones cardinales, tal y como la cruceta. Su versatilidad y apariencia externa son las únicas diferencias.

Invertir en un control de estos queda pagado con unos cuantos días de juego, no se diga su valor como pieza de museo.

Tygrus



Tal y como lo explica su autor en: http://www.flickr.com/photos/garyfixler/

El Chip LC4969 (izquierda) da una triple señal de entrada a la función de mando. El Chip M4021BP (derecha) es el que cambia el paralelo de entrada en serial de salida de 8 bits (el sistema NES usa un chip de estos, es digamos, la contraseña de compatibilidad). Toda la información de los 8 botones puede ser leída simultáneamente, y ser transmitida vía serial en un solo cable.

2 - JUGADORES SIMULTANEOS
ACCIÓN HOMBRO CON HOMBRO

双截龍
DOUBLE DRAGON II





Basura de Programación

-Primera parte-

En esta ocasión complementamos el Reportaje Especial con un par de códigos para Super Mario Bros 3, con los cuales no solo conocerás uno de los niveles perdidos, si no que conseguirás salvar al ¡Rey Bueno del mundo 8!, y la princesa te dará un traje único: El Super Tanoki. Sigue leyendo, porque ahí no paran las sorpresas.

ELIGE MUNDO Y VIDAS
CÓDIGO: KKKZSPIU



Una vez que introduces el código, desde la pantalla principal saltas mundo oprimiendo **ABAJO**, y con el botón **A** agregas 5 vidas por cada pulsación.

NIVEL PERDIDO 1:
NIVEL DEL HIELO SIN FRICCIÓN
CÓDIGO: AOZULT

Así como lo oyes: hay hielo pero no patinas. El nivel es corto, y para mí es solo un nivel de prueba para ver como se comportaban los enemigos de fuego en ambientes de agua y bloques blancos (que no es hielo, como dije). Veamos:

Una vez que introduces el código, el juego te atrapa en la casilla START:




Enemigos de Fuego

Seguro a tí también se te ocurrió que como el nivel se repite una y otra vez, podrías acumular el power up para "quizás" obtener el "zorrillito" y volar a una posible salida secreta, pero nooooo!, el incremento es la flor de fuego.



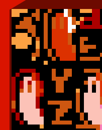
El corredor del final del nivel es el único donde patinas, y como dije, este nivel se repite una y otra vez, y ni el premio de las 5 vidas es la llave de salida. Pero... hay una triquiñuela para hacer cosas descaradas con este mismo código, y así conocer otros secretos inéditos del gran SMB3. Sigue leyendo.

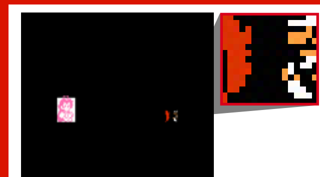


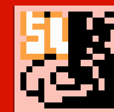
COMBINANDO LOS CÓDIGOS

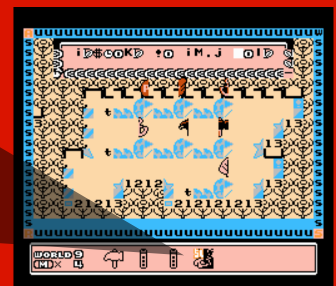


Inicia un juego activando SOLAMENTE el código de nivel, ve al mundo 8, no te muevas de casilla, y ahora activa el código AOZULT... terminarás el nivel, y ¡hay un Rey!, la princesa te da el Super Tanoki, y continuarás en el presunto MUNDO DIEZ (para salir usa la flauta, pues no es jugable).

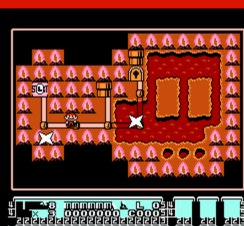

Este Alien es el Rey del Mundo 8


La princesa te da el Super Tanoki al terminar el mundo 8




El traje del Super Tanoki colapsa el juego... ¡TANOKI POWA!





Estrellas de 4 picos: Activa el código de nivel, elige cualquier mundo menos el 1, muévete de la casilla inicial, y ahora activa el código AZOULT.



El hasta ahora injugable MUNDO DIEZ

Continuará... TYGRUS

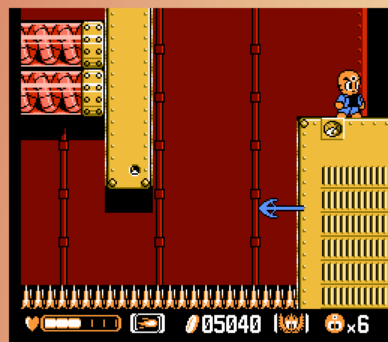
Area 404
Juego No Encontrado



Mitsume Ga Tooru

Por: Tygrus

Añoranza. No hay por qué dejarla atrás, si se le puede lubricar con algo como el título que hoy da cabecera a esta sección: **Mitsume Ga Tooru**, un juego bastante bueno que tristemente no pudo llegar al resto del mundo, ni ser gustado por el creador del *manga* en que está basado: Osamu Tezuka.



La lanza mágica es un item sumamente útil, no dejes de pensar en cómo utilizarla

Y bueno, aunque ya adelanté que el juego es bastante bueno, es justo que dé los pormenores para que cada quien pueda emitir un juicio al respecto. No demoremos más.

Para empezar cerremos los ojos, pongamos la mente en blanco, y traigamos a ella algún juego de **Capcom** para el sistema **NES**, o mejor aún: pensemos en los juegos **Chip ´N Dale**, **Darkwing Duck**, y **Megaman** (cualquiera de sus partes); ahora abramos los ojos y miremos las capturas de **Mitsume Ga Tooru**.

No voy a decir lo que uno debe sentir,



Algunos cuadros chuscos al terminar los niveles le dan al juego ese toque de jocosidad manga

o el parentesco que deba haber entre ellos, el punto es que **Mitsume Ga Tooru** no prescinde de las aventuras por aquí, el shooter por allá, y las plataformas más acullá (ingredientes de sobra conocidos en la consola), pero sí presenta tal esquema como pocas veces se vio: con maestría, y resonando entre sí con perfecta reciprocidad e identidad lúdica.

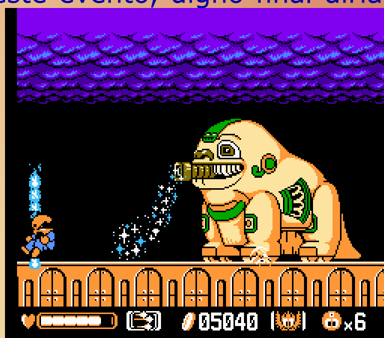
Entre cosas menos importantes tenemos que el juego es de la compañía **TOMY**, seguro desconocida para muchos, pero el foco se prenderá si digo que detrás de ella yace el *Dream Team* de **NATSUME** (ver número 7 de **MagazinNES**).



La tiendita es uno de los agregados más divertidos del juego, e intuitiva como es no te pide saber Japonés

Ya va siendo hora de dar el tenor del juego: el niño de esta historia se llama **Sharaku**, un escolar común y corriente, el típico chiquillo con quien todo mundo se pasa de la raya, pero, **Sharaku** no es tan común y corriente después de todo, pues posee un tercer ojo en la frente (ahh mira, no me había dado cuenta), el cual permanece cubierto por cuestiones de seguridad nacional, seña particular que lo identifica como uno de los últimos demonios de una extraña raza.

Se dice que **Sharaku** es puro de corazón, pero cuando la bandita en forma de "X" es removida de su frente, se convierte en "la pura hostia" o sea "El Elegido de los tres ojos" (**Mitsume Ga Tooru**), un pillo de pacotilla y poderoso hechicero, con poderes hipnóticos y telequinéticos, todo ello al servicio de la maldad fluctuando por ese malévolo ojo (al final del juego vemos un cómico cierre de este evento, digno final diría yo).



No solo el cielo provoca profundidad, los brillos de estrellas están bien cuidados como el mejor de los juegos para NES

Así pues, **Sharaku** es tremendamente poderoso, pero también carismático y dispuesto a pasar las mejores aventuras que se puedan vivir en un *manga*, gracias a que (para controlar todo su detestable mal humor) hay una sexy colegiala que lo cuida y entiende (sobre todo en su modalidad de "malhadado alter-ego"). Ella se llama **Wako**.

En la historia del juego un guerrero demonio de 3 ojos montado en su caballo de Troya (algo como un ***Netsuke***) libera un tremendo laser que calcina la Ciudad... eso tiene sin cuidado a **Sharaku**, mas no el hecho de que dicho sujeto rapta a **Wako**.

El juego se compone de 5 escenarios (con subfases cada uno de ellos), algo contraproducente al resto de las bondades de su desarrollo, pues hace que el juego sea corto y con muy poca búsqueda de algunos de sus ocultos tesoros, y uno que dos puzzles.

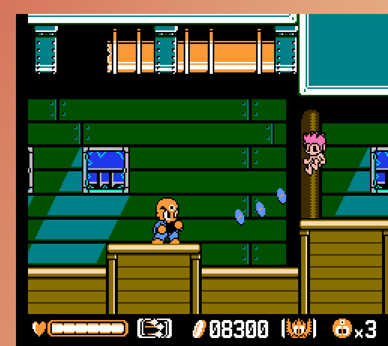
Mitsume Ga Tooru dispara bolitas por su tercer ojo, con las que daña a los enemigos, pero también puede invocar una resistente y pronunciada lanza que le sirve para atacar, y para ser usada como peldaño.

Area 404

Juego No Encontrado

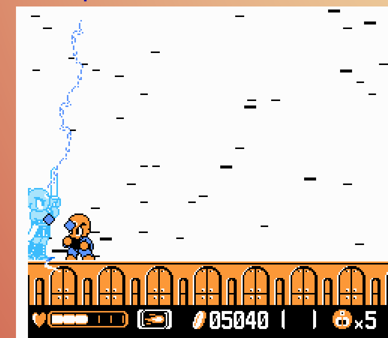






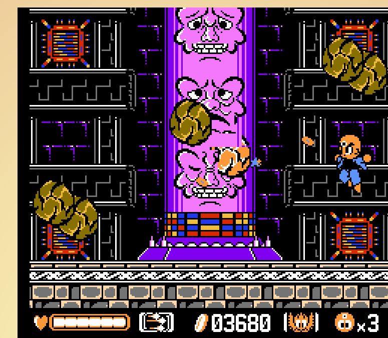
Aquí verás un crossover con Trolls. ¡Y vaya que se te meten entre las patas!

En el trayecto nos encontraremos con una niña portando un banderín, ella es la vendedora del juego, y con el dinero que vayamos juntando (dinero obtenido al acabar con los enemigos) podremos comprar tres clases de disparo: el rayo triple, que es un rayo frontal muy efectivo pero algo lento; el disparo de cuchillas, cuya efectividad se basa en que puedes dispararlo hacia arriba o abajo; y el disparo de óvalos, que sigue una trayectoria de arriba-abajo sin control, pero decanta por ser veloz. Además de ello podemos comprar vidas, energía, y una pequeña ave que nos rescata cuando caemos en algún precipicio. Estos disparos se pueden guardar en un inventario (se intercambian pulsando Start y seleccionándolos), pero si pierdes una vida perderás tu inventario.



El jefe final quedó sumamente adornado con efectos de escenario, rayos, sombras, y ataques bien recreados: algo que no debes privarte de ver

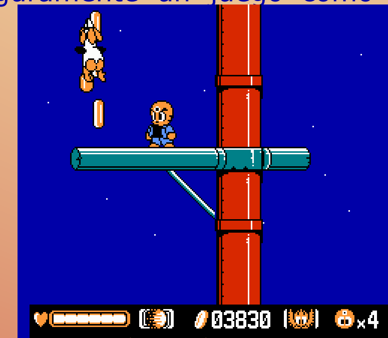
El reto del juego es medio, aunque el jefe final es difícil en su justa medida. Los escenarios carecen de variedad de enemigos, otro de los aspectos que le resta un poquitín de atractivo, pero no es tan trascendente ya que los mismos enemigos consiguen efectos positivos por las animaciones otorgadas, por ejemplo, la araña, que se va hinchando y haciendo más violenta conforme la hieres.



A ver, a ver, enséñeme los ojitos. Los jefes también tienen su toque de originalidad

Hay que dar mérito a los efectos que presenta el juego: en uno de los primeros escenarios (la caverna, para ser exacto) tenemos profundidad por sus varios scrolles, pero también hay sombras proyectadas por rocas y objetos del escenario, que conforme avanzamos no solo se mueven, sino que también tienen un efecto translúcido sumamente convincente. Otro efecto sobresaliente es el del desierto, pues el fondo se contornea simulando el vapor caliente (algo como esto en **Super Mario Bros 3** hubiese sido genial), y no se diga las pipas de aire, que muestran un "cachete" que se infla y desinfla con bastante animación.

Seguramente un juego como **Con-**



Busca hasta el último rincón: podría haber tesoros nunca hallados

quest of The Crystal Palace dio la pauta para un terminado como el de **Mitsume Ga Tooru**, pero solo este último puede dar testimonio de las extravaganzas bien definidas que podía conseguir el sistema: casi como una propuesta accidental que se creyó no vendería en Occidente, aunque el resultado fuese, para un análisis apenas superficial, obvio: éxito garantizado, hayan sido o no la periferia y trasfondo del mismo parámetros de peso en la toma de decisiones.

El niño de los 3 ojos hace ver a terceras compañías como aficionadas en esto de la programación, aunque debemos restarle mérito por haber debutado en 1992, año de ya gran progreso en los 8-bits, por muy pragmático que sea a final de cuentas.

Si te interesa, en *Zophar.net* hay un parche al idioma inglés; no hay gran cosa de textos, pero para leer las chanzonetas de **Sharaku** (y no quedarse con el mal de ojo) está bien. Y es que un juego así le hace el día a cualquiera.

X Curiosidades X

- Sharaku (o Mitsume Ga Tooru) es la segunda creación más importante de Osamu Tezuka (la primera es Astro Boy).

- Osamu Tezuka es considerado el padre del manga, sobre todo por dar a los personajes grandes ojos.

- Sharaku (o Mitsume Ga Tooru) está basado en Elmer el Gruñón, el acérrimo rival de Bugs Bunny.

- Se dice que los humanos poseemos un tercer ojo: el de la clarividencia, el cual se puede desarrollar al abrirse el "Chakra Agna".



Fabrica: **Centuri / Amstar Electronics Corp**

Año: **1980**

Género: **Shooter de Danza Sideral**

Jugadores: **1**

Recomendado por: Tygrus

PHOENIX



Los *Shooters de Danza Sideral* (como ahora los bautizo) fueron de lo mejor que el viejo **Atari** pudo legar a la Generación X. Juegos como **Galaga**, **Megamania**, **Space Invaders**, y por qué no, hasta **Centipede**, eran emocionantes dentro de lo permisible del asunto, pero también hubo uno más que a muchos de nosotros nos atrapó por su endiabladamente estupenda coreografía extraterrestre mostrada en pleno espacio: **Phoenix**.

¿*Technical Monkey*?... ¡mis polainas!, **Phoenix** es lanzarse al ataque con solo un cañón, haciendo frente a escuadrones de palomas espaciales, águilas de ataque (a las que se les regeneran las alas), y a su líder extraterrestre, guarecido en una peligrosa nave nodriza.

En primera instancia tenemos un juego espacial, con luces y adornos de fondo que nos hacen sentir en uno de esos wallpapers de *Carl Sagan* (cosa que se ajustaría en **Galaga 88** para **TG-16** y **Arcade**), luego de eso tenemos una navecita antediluviana que mueve las patitas graciosamente, y digo antediluviana porque no cuenta con incrementos en sus unidades de ataque, ni con opciones, ni armas super poderosas, ni nada que se le parezca, pero sí con un útil campo de fuerza que hace bum, bum, bum, bum cuando es activado, el cual nos salva de disparos y enemigos durante menos de 2 segundos (muy agradecibles ya desde la segunda vuelta del juego), y que se regenerará luego de haber transcurrido 6 o 7 más. Suena bien, pero los ejércitos de golondrinas y águilas se descuelgan como contorsionistas, pudiendo pasar entre lluvias de disparos sin ser tocados, y es que allí yace lo fabuloso de **Phoenix**: a pesar que solo hay dos tipos de enemigos, sus maniobras son tan variadas que hasta sientes que son ellos quienes juegan contigo, para luego de cansarse hacerte añicos.



¿Te resulta familiar esta foto?, ¡seguro!: de la cinta **ID4**

Hay otro detalle importante que hace que el rejuego suba: los enemigos son vulnerables en todo su cuerpo, sin embargo, obtendrás más puntos mientras más al centro des, o mientras más difícil sea el disparo, por ejemplo, las golondrinas suelen dejarse caer en picada, esquivando tus disparos solo Dios sabe cómo, y si en esos momentos logras atinarles te darán pocos puntos, pero si las cazas al vuelo (cuando regresan a la formación batiendo sus alas) las despedazarás por la mitad y te darán el doble o hasta el quintuple de puntos, dependiendo tu destreza. Con las águilas pasa igual, pero además, solo las podrás eliminar dando al mero centro, o solo chillarán, y en caso de sus alas ¡les nacerán nuevas!.





Las molestas águilas solo pueden ser derribadas si das en su centro, pues ¡sus alas se regeneran!

El juego se compone de 5 fases: las primera fase es de golondrinas (no hay tanto problema pues aquí son algo lentas y sosegadas), la segunda son golondrinas también, pero aumentan su velocidad, las siguientes dos son de águilas, pero cuidado: ocasionalmente pueden revertir a una forma de huevo y será más difícil darles, además de que todo el tiempo están en movimiento y pueden irse incluso abajo de tí; y en la quinta y última fase iremos contra el Pulpo que yace al centro del OVNI, el cual dispara constantemente y hace un peligroso descenso, junto al hecho de que una flotilla de golondrinas te flanquearán. Al vencerlo, el juego empieza de nuevo, pero el nivel de velocidad aumenta, y todos los enemigos se van haciendo más rabiosos y de multimil colores, todo ello *ad infinitum*.

Me llama la atención la presentación del juego, original por el hecho de estar formada por Golondrinas.

Casi olvido decir que los soniditos son muy buenos, como cuando atinas a un águila o cuando das al corazón de la gran nave enemiga, ni que decir de los trinos de las golondrinas y los "destazamientos" de las águilas.

A modo de anécdota y curiosidad, **Phoenix** no era un juego muy consumido en mi pueblo, y por lo general se le veía en las esquinas de las chispas en completo silencio (relegado por el **Centipede** o la **Rana**), aunque ocasionalmente (quizás cada 10 minutos de inactividad) se activaba el sonido de las golondrinas y los disparos para llamar la atención, e invitar a quien estuviera cerca a que se le retara. Un juego difícil, pero asimismo estimulante.

Me despido diciendo que **MAME** existe para esto: con un banco de roms de menos de 50kb de esta materia espacial, multiplica los grados de diversión de modo ridículamente increíble.



DEFCON 1: primero dispara, después "viriguas"

Fabrica: **Data East / AV Japan**

Año: **1988**

Género: Run ´n´ Gun

Jugadores: **2 (Alternando)**

Recomendado por: Tygrus



ROBOCOP



De entre el interminable catálogo de cintas Sci-Fi, hay una que se ha mantenido como mi favorita durante largos años: **Robocop**.

Paul Verhoeven (**Starship Troopers**, **Black Book**, y por supuesto: **Robocop**) dio de que hablar con estos filmes poco (o nada) ofensivos a la inteligencia, que contrario a ello, trataban de justificar lo imposible y violento de sus argumentos, en una combinación magistral de trama, ficción, y por supuesto: momentos de intensa acción y ultra violencia (con uno que dos desnudos por igualdad de géneros, justificables, creo yo). Pero ¿quién me preguntó, verdad?, mejor vayamos al juego Arcade del mismo nombre, parido en 1988 por **Data East**, y basado (es decir, realmente basado) en la cinta.

El panorama nos sitúa en una vieja y lacrimosa Detroit de dos caras: la una mirando con los ojos desdeñosos de los ejecutivos de **OCP** (de la que ya hablaré), desde los cristales de un rascacielos, con la mira siempre ambiciosa en proyectos "imperialistas"; la otra, lamiendo sus heridas entre los vastos y oscuros suburbios, donde el "nuke" alimenta y perpetúa la miseria habida, reflejada en un aumento de violencia, y pérdida de control de la seguridad. Lo que es peor: la Policía está próxima a irse a huelga, dadas las incontables bajas de este mismo cuerpo policiaco.

El gobierno solo tiene una alternativa: contratar a una empresa externa (léase *outsourcing*) para que se encargue de restaurar y mantener la seguridad, y es ahí donde **OCP** dice: tenemos el futuro de esta Ciudad en nuestras manos. Se llama **Delta City**, y **Robocop** es el redentor.

Pocas piezas faltan al rompecabezas: un policía es baleado por una ganga (cuyo líder, secretamente, es el vicepresidente de **OCP**), en el momento justo en que se da luz verde al proyecto **Robocop**. El policía es intervenido y salvado, pero a costa de usar el traje de cyborg **Robocop** (no se lo puede quitar ni para ir al baño). Ahora, obedeciendo las directrices de su computador central, se hará a las calles en su patrulla para impedir todo tipo de delitos... y quizás cobrar venganza contra quienes lo mataron, si acaso lo llega a recordar.



¡Duro con ellos Robo!

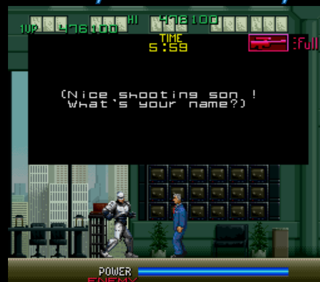
Bien, el juego (por fin) cuenta con un **Robocop** de tamaño decente, lento según sus habilidades pero resistente a disparos, atropellamientos de moto, y otros cariñitos (como los de motosierra). Él va por las calles repartiendo duros golpes, y en determinados momentos desenfundará su pistola-metralleta para aquellos truhanes que aparecen en ventanas y lugares inaccesibles. Al final de cada escenario hay un jefe, desde maleantes trepados en un bulldozer, hasta robots de la serie ED 209, que conforme avances serán más destructivos que sus antecesores, e incluso llegará un punto en el cual enfrentarás a dos de ellos; todos ellos resaltando por los sonidos en voces, avances, movimientos, y hasta por los "llantos-berrinches" robotizados (como en la película). Eso no es todo, en ese mismo apartado sonoro **Robocop** lleva sus frases pregrabadas en el torax (parecen digitalizadas, aunque no podría decirlo con certeza), junto a terceras voces y sonidos del juego en su entorno, que dan jalones a la concentración para no perder de vista el juego.



"Throw it", "Double Creep", "Thank you for your cooperation", son algunas de las frases que podrás degustar atinadamente

Los pandilleros no son lo único de lo que hay que cuidarse, pues hay muchos sistemas laser, prensas, y otras tornillerías que infligen severo daño a la máquina **Robocop**, habrá que aprovecharse de los items de arma que nos permiten hacer un disparo triple, o una rafaga laser, para sacarlos de circulación lo antes posible, o lo que es mejor, hacernos del arma más poderosa del juego: el cañón cobra, con el cual barreremos muchos de los obstáculos, y no se diga los enemigos, todos en un buen cuadro armónico *Run ´n´ Gun* en *side scroll*.

Entre los saltos de escenario hay bonus de tiro al blanco en primera persona, tan buenos como los de "Police Trainer", donde si consigues hacer una puntuación perfecta te incrementan el nivel de vida, o artificialidad, o esa barra que mide la duración de la moneda que depositaste.



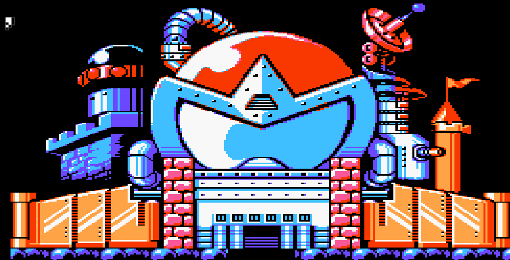
¿Que cómo me llamo?... ¡Voooooy! El creador no conoce su obra

Escenario, música, sonidos, gráficos... para mí es una de las mejores Arcadias que se puede jugar, pese a su bajo rejuego. Y lo mejor es que "lo compraría por un dólar".

Hechos en casa, hacks, nuevas apariciones, nuevas creaciones, secuelas perdidas, prototipos, sin licencia... y mas, concebido en:

EL LABORATORIO

“DPad Hero”



Nombre: DPad Hero
Categoría: Homebrew
Año: 2009
Sistema: NES
Creadores: Kent Hansen y Andreas Pedersen, en WWW.DPADHERO.COM

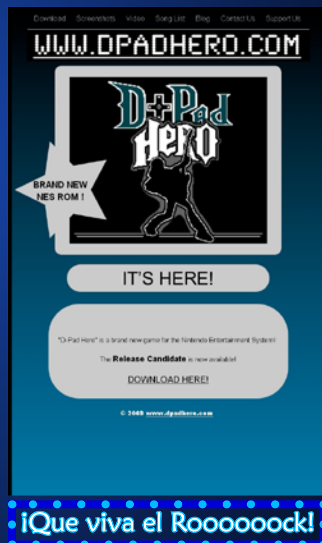
Pues sí. Toca el turno, el crédito, y la loa, a un título creado en casa para el sistema **NES**. Estamos hablando de **DPad Hero**, un puzzle musical donde hay que seguir los compases de algunas melodías, a la manera y usanza de los juegos de moda “**Guitar Hero**”, pero como comprenderá el lector: con el “dos botones” control de **NES**, donde hay que valerse de combinaciones de A ó B + cruceta para dar forma a la melodía, en un desafiante título que bien-logra la idea primaria de esta clase de juegos: ritmo.

Empecemos con cosas sin mucha relevancia: la fecha de aparición de este título es el 1° de Febrero de 2009, y a tan solo pocos días ya se ha dejado sentir la ovación por tan bonito trabajo (por su simpleza, si me preguntaran).

Kent Hansen (creador) se encargó del concepto, programación (incluyendo la del sonido), herramientas de programación, gráficos y diseño; mientras que Andreas Pedersen formó parte del concepto, gráficos, mapper, beta tester, y el diseño del sitio web; y es que hay que agradecer en estos días que uno pueda tener “tiempo de ocio” para cosas como esta.



Roll baby Roll, all night long



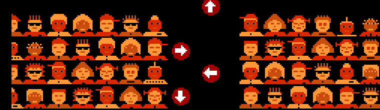
¡Que viva el Rooooock!

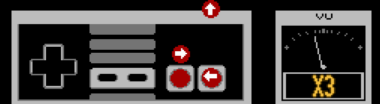
Que si ***Neotoxin***, que si ***Grand Theftendo***... ***DPad Hero*** aterriza los ideales de crear un juego para el canal ***Wii-Ware***, pues su desarrollo así lo supone y así lo pretende (será cuestión de tiempo y plusvalía el ver en que acaba el asunto).

El/la rom puede ser jugad@ en cualquiera de tres sistemas operativos (Windows, Mac, Linux), y aunque ahí mismo puedes descargar **Nestopia** (uno de los emuladores compatible), y un arreglo del **FCE Ultra**, en versiones freeware de los mismos emuladores también corre perfectamente.

Las canciones con que viene el juego son:

“Sweet” (Sweet Child of Mine) de Guns N´ Roses (1987); “Harder” (Harder, better, faster, stronger) de Daft Punk (2001); “Feel” (The way you make me feel) de Michael Jackson (1987), y “Swing” (The Swing of Things) de A-ha (1986). Eso, más la tonada de la presentación que seguro te engancha con Daft Punk.





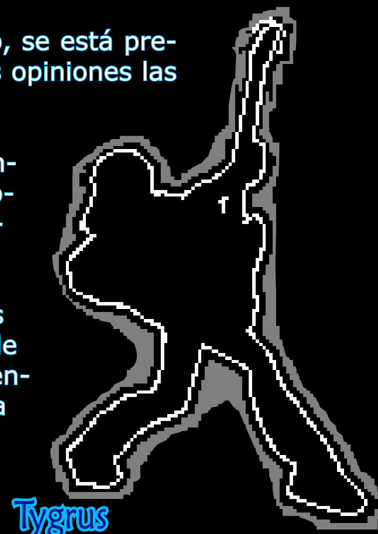
Aunque tendrás tiempo para prever el botón a tocar, requerirás mucha práctica para salir airoso de este concierto

El juego, pese a no tener mérito por tratarse de un “basado en”, responde a las exigencias y/o deseos de segundas y terceras personas que buscábamos un port de este tipo, y en eso mismo es donde despunta: por las cualidades magistrales en la recreación de las tonadas, por su respuesta óptima al control, y por el reto sublimado que presenta, aún dadas las limitantes del control. Es sencillo como oprimir botones y direcciones según la secuencia, pero difícil al tratar de enlazar tres, cuatro o hasta cinco sonidos secuenciales en menos de 2 segundos.

Entre otros detalles mencionaré que la pantalla de juego cuenta con una unidad de volumen (VU), en la cual percibiremos un incremento hasta en X4, dependiendo los combos que hagamos, y al final de la melodía nos darán un reporte acerca de nuestro desempeño: se vale ser mejor.

Según lo anuncia la página web, se está preparando una segunda parte (las opiniones las dejo al margen).

Así pues, el sistema **NES** se engalana en presentar un bullicioso y tieso público, sendas melodías, y cientos de decibeles trasteando tu oído en arreglos de música que tú te encargarás de compilar, todo ello a través de un título de exigente razonamiento ambi-cerebral, para el que la más nimia de las grandilocuencias le quedaría corta.
Rola la rola, y pasa la voz.



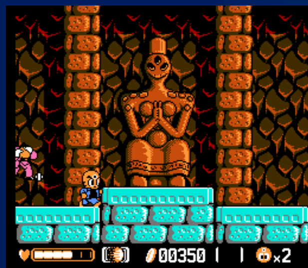
Háblale a La Mano

¿Algún problema para pasar niveles, atasco en tus juegos favoritos, dudas existenciales?...

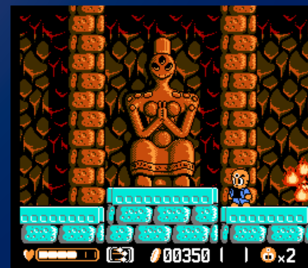


HÁBLALE A LA MANO

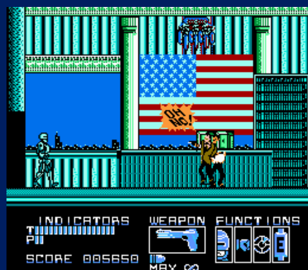
En relación a Mitsume Ga Tooru, he llegado al primer jefe, pero por más disparos que le doy no logro vencerlo... ¿qué hay que hacer?...



Mantente cerca de él (pero atento a los momentos en que saca un dardo para que puedas esquivarlo). Al estar cerca de él, la estatua del centro de la pantalla disparará a ambos, pero sus disparos seguro impactarán al jefe (casi siempre está saltando), quien quedará momentáneamente con la guardia baja, para que tú llegues y lo llenes de disparos (su cuerpo flasheará al ser dañado). Repite el procedimiento, y así lo vencerás.



En el juego de Robocop he visto que tengo 2 barras de energía, pero una de ellas se gasta aunque esté sin hacer nada... ¿en qué consiste su desgaste?...



Las barritas de la línea superior son tu energía: se disminuye conforme te dañan (al menos así debe funcionar en los videojuegos). Game Over si se te termina.

Las barritas de la línea inferior son tu batería: como en el juego no hay tiempo, estas barritas que miden la batería (o tiempo) se van consumiendo poco a poco (hasta ahora no conozco máquina alguna que no requiera mantenimiento). Game Over si se te termina.

Hay juegos como River City Ransom, o Vice: Project Doom que no tienen presentación, ¿a qué se debe esto?...

Tres imágenes dicen más que tres mil palabras:







Remítete a la sección "Temas de Interés" de este ejemplar para saber acerca de estas presentaciones, y otras más.

OpinioNES



Posibilidad y Probabilidad

(Rejuego, 1a. parte)

Aunque en nuestro idioma usemos indistintamente los términos "posibilidad" y "probabilidad", en lenguas como la francesa existe una diferencia marcada (y es que hay razón para ello...). Para un Francófono, la "posibilidad" es la casi NO realización de un evento, y la "probabilidad" es la casi SI realización del mismo.

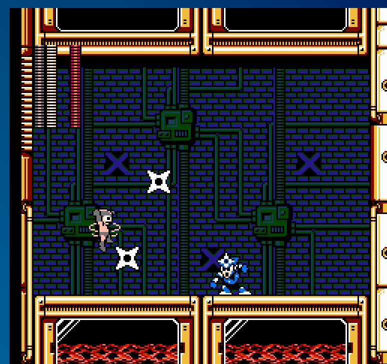
Todo esto lo digo por la Opinión a verter el día de hoy, sobre estas dos palabras que definen muy bien una de las caras del tema que vengo soslayando desde varios números atrás: el **Rejuego**. Explico.

Es poco lógico iniciar un video juego con los factores en contra (cuando nos lo permiten), por ejemplo: elegir el grado de dificultad más alto, el menor número de vidas, dejarse bajar toda la energía para solo intentarlo con una barra de vida, y así otros tantos; más ilógico aún si se trata de un juego que llega a nosotros por primera vez. Pues la idea, creo yo, no es tan descabellada después de todo, porque hay juegos que no te permiten ver "el final" si no lo intentas en modo ultra difícil... y muchos queremos ahorrarnos decepciones como la de **Super Ghouls ´N Ghosts** de **SNES**, donde luego de darle la primera vuelta nos encontramos con un holograma de la princesa diciéndonos que requerimos un brazalete... ¡un brazalete!.

Como buen abogado del diablo no quiero dejar fuera la opinión que en parte se contrapone a lo que acabo de escribir: "por cada 10 juegos con opción de dificultad, 8 de ellos puedes terminarlos en fácil, y obtendrás el mismo final (que en difícil), mientras que solo 2 de esos 10 serán del tipo de **Super Ghouls ´N Ghosts**...". Muy cierto, y por ello me regreso al encabezado de esta Opinión: "posibilidad" y "probabilidad" (en lo tocante al Rejuego). Sigamos desentrañando el misterio.

¿Meaning?...
(Pídeme lo que sea, menos que tenga que volver a pasar ese endiablado nivel de la balsa)

¿Quién lleva prisa por terminar un juego?... algunos sí, algunos no, algunos depende del juego, y al resto le da igual... hay algo llamado "hábito". Habemos personas que tenemos el hábito de elegir (como dije antes) las peores circunstancias dentro de un videojuego, lo cual es (evidentemente) una "posibilidad" de éxito, pero que desde la misma perspectiva redunda en una "probabilidad" de reto, y por ende, de mayor factor diversión (si elegimos el modo "hard" seguro no fue porque a la primera nos desanimaríamos, ¿cierto?). Es entendible, por otro lado, que hay que comenzar por lo fácil, a fin de no perder interés; más el punto por el cual menciono la insana decisión de decantarse por el camino espinoso, es por el Rejuego que esto brinda, aún tratándose de una misma ruta, con poca o nula variedad.



"¿Crees que unos giros me vencerán Megaman?..."
(y todos sabemos en qué acabó el "bailecito")

Otro ejemplo lo tenemos en **Megaman**. Es cierto que mucho del atractivo de cualquiera de sus juegos está en descubrir qué arma es la ideal para determinado Robot Master, y es que hay gente que cuando descubre (es decir, hace una simple inferencia) que a un robot de fuego lo dañas con agua, se opta por siempre atacarlo así, sin siquiera intentar terceras opciones (terminas memorizando un juego). Nótese que en esta saga predomina fuertemente la "posibilidad" de perder si no se tiene la susodicha arma. Acabado el juego, el cartucho es botado a algún lado. Adiós rejuego.

Es por ello que, para su servidor, estos juegos de plataformas terminan siendo de alto rejuego: que si ahora usas agua, que si ahora te das de bruces contra esos artefactos, que si ahora haces cosas locas...

Aunque en la vida sea común tomar decisiones por sentimentalismo o intuición, en los videojuegos casi siempre aplicamos la "probabilidad", la cual mata el nivel de Rejuego (en sentido particular al tema de hoy, no de modo general).

Quise abordar este primer punto para hablar del Rejuego, sus "posibilidades" y sus "probabilidades", puesto que es el punto de partida a considerar, no porque esté implícito en el juego, sino porque tiene que ver con uno mismo (actitud, percepciones, singularidad, etc.).

Y como la cuestión del Rejuego tiene todavía tres que cuatro parámetros para abordarse, espero que esta opinión no se tome como excluyente (ni mucho menos concluyente) de los puntos de vista de cada uno de ustedes. Mi decir/sentir lo puedo resumir en que el Rejuego se nos puede ofrecer de otra manera (*side quests*, rutas alternas, minijuegos, etc.), y no haciéndonos recorrer el juego dos o más veces (habemos quienes lo hacemos, pero por favor no abusen), pues probablemente se dejará a la mitad, y dejando mal sabor.

Por cierto, para quienes pensaron que deje a la princesa varada en la primera vuelta en **Super Ghouls ´N Ghosts**, estuve a un paso de hacerlo, pero por regresarme a buscar tesoros escondidos (Rejuego del que se vale el título), pude llegar al final, y ahora sí, vencer (con no pocos disgustos) a los dificilísimos compadres **Asutaroto** y **Nebiroth** con el dichoso "brazalete", que **Sardius** debería llevarse el premio al "jefe final más fácil del juego más difícil".



Tygrus



CONTINUE...



Aviones que vuelan en la tropósfera, contenido *puzzle*: sea **Lolo**, **Dr. Mario**, o **Kicke Cubicle**, y algunos allegados del **SNES** como **Mutant Chronicles: Doom Troopers**, **Megaman X**, y otros, serán lo que tendremos de aperitivo.



Hablaremos de un gran juego: "**Mike Tyson ´s Punch Out**".

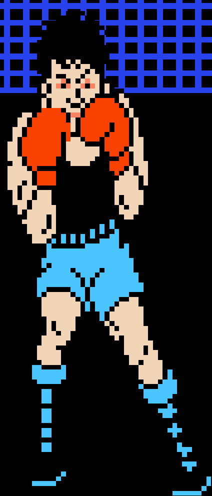
Continuaremos el tema de "**Las Presentaciones**", y tendremos un **Reportaje Especial** que a gritos pedía salir (¡SORPRESA!).



Haremos gala de un tercer año con más trucos, cosas raras, e información única, y por supuesto, con contenido **MAME**: "**Nemo, The Dream Master**".

Si tienes alguna duda que no te deja dormir, escríbeme para que la incluya en **NBH**, o en la sección que corresponda: *tygrusonline@yahoo.com*

¡Hasta la Próxima!



magazinnes.blogspot.com

"MagazinNES"
Vol. 2 Num. 4
Oct-Dic 2008

Humor MagazinNES Presenta...

Castlevania: Rock is Death (De los creadores de los "Guitar Güeros")

Rodeados por feroces licántropos (o sea hombres-lobo), León y su nieto (Simon) casi perecieron... sin más salida, el primero de ellos sacrificó su vida para que el joven (Simon) salvara su pellejo, no sin antes darle el escapulario de su tía Conchita, y la legendaria Guitarra "Vampire Killer" del linaje Belmont-Manson. Desde ese día, combate sin cuartel a las huestes de Lord Drácula con finos y electrizantes acordes. Esto es "Castlevania: la última y nos vamos..."

Previamente en "Castlevania: la última y nos vamos"...

Simon Manson Belmont cruzó la laguna estigia, salvando a un pato de perecer ahogado, quien jurando fraternidad por los calzones de sus polluelos se unió a su cruzada. Juntos cruzaron 67 recintos del castillo de Drácula (y de las cruzas salieron toda clase de zombies), sin imaginar que el erizo Sonic Bizkit también habría de unirse a la bandita, digo, a la vendetta. Ahora, en los aposentos de La Muerte©, han de vérselas contra un (des)nutrido grupo de servidores del colmilludo. ¿Qué pasará?... sigue leyendo...

En la Antesala de La Muerte

Pero si es Simona la cacariza, el puerco que se eriza, y un pato que solo da risa... ¡van a morir mortales!

¡Tú y tu gárgola cilindrera no nos asustan!. Junto con todo tu club fangoria ¡van a estar bien petateados solo con abrir concierto!

¡Duck You!

Cuac

¡Skrik!*
(*vámonos hijito)

Empieza el concierto de media noche...

¡Pónganse a Rockear Muchachos!

All simple monkeys with alien babies
amphetamines for boys, crucifixes for ladies,
sampled and soulless, worldwide and real webbed
you sell all the living, for more safer dead... "truannnn" "truannnn"...

¡¡¡Rock, is Deader than Dead
Shock, is all in your head!!!...

¡Gorgona no pierdas la cabeza y haz algo! ¡Ahhhhrg me mueroooo!

¡Argh!... voy a necesitar un alka-seltzer... pero en la taza del baño

¡Órale!, este hace hablar a la guitarra

"Truannnn"

La-la la la la la, la la la laaara la

Acabado el concierto... (y acabada la prole)

Deja eso Pato, es una venda, no una lombriz. ¡Sonic Bizkit: *keep rolling, rolling, rolling, rolling!*, que sigue Drácula

Continuará...

MagazinNES

Nintendo® Revista NO oficial de...

Vol. 2 No. 4
Oct-Dic 2008

Ufouria The Saga

Una edulcolorante aventura

Acaba con:
SHATTERHAND

Temas de Interés presenta:
"Las Presentaciones"

BAJO LA LUPA
Little Samson
Rad Racer
Robocop
Y otros más...

TOP 10:
Los difíciles niveles de "Battletoads"

magazinnes.blogspot.com



PROHIBIDA SU VENTA



¡¡TRUCOS, RAREZAS, PERIFÉRICOS, Y MUCHA INFORMACIÓN INÉDITA!!